免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.294（标清版）

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2011年11月8日

页数：82页

高清重制第五弹。

引领潮流，3DS发售在即，新掌机时代来临！

定价 7.80

GAME SOFTWARE
VOL.294

电子游戏软件

无双报道

真三国无双6
如龙 终章
侍道4
皇牌空战 突击地平线
装甲核心5
高达3D大战
铁拳TT2

3DS纪念开篇特辑

抢风头，索尼游戏手机"Xperia PLAY"发布

时下热门攻略集合

《战国无双3Z&猛将传》素材收集攻略
《战场女武神3》全S级权威攻略
《最后的故事》辅助收集攻略
《逆转检事2》搜查流程攻略

2011年3月上
VOL.294
ISSN 1006-5032



Game&Watch

Game&Watch是现代掌机的雏形，它是由任天堂的技术三杰之一横井军平设计并制造的，它的设想来源于横井军平对于在乘坐新干线时看到有上班族因乘车无聊一直摆弄电子计算器的情景而产生的灵感，其名字便是包含了电子游戏和电子表的意思。之后在横井军平将试制品展示给任天堂社长山内溥时，立即引起了山内极大的兴趣，山内甚至亲自参与Game&Watch的设计研发工作。成品最终于1980年4月28日发售。Game&Watch只有1、2个按键，内置一个简单游戏、小得如同手掌一般大，拿在手中就象拿书一样的姿势在玩。由于体积小、重量轻且适应人群广，因此一度受到了当时上班族和孩子的好评，任天堂也同时推出了各种游戏软件来丰富Game&Watch的产品，后来更是将其引以为荣的“十字键”引入了Game&Watch。不过Game&Watch功能过于简单，主机游戏载体无法更换，因此只在最初发售时取得了一定成功，之后再无骄人业绩。任天堂也放弃了继续发展掌机的想法，将重点放在电视游戏机平台，这种情况整整持续了将近10年时间，直到GAME BOY问世。



任氏掌机王朝的奠基者

银色系列



金色系列











迷你的机身却有丰富的内涵



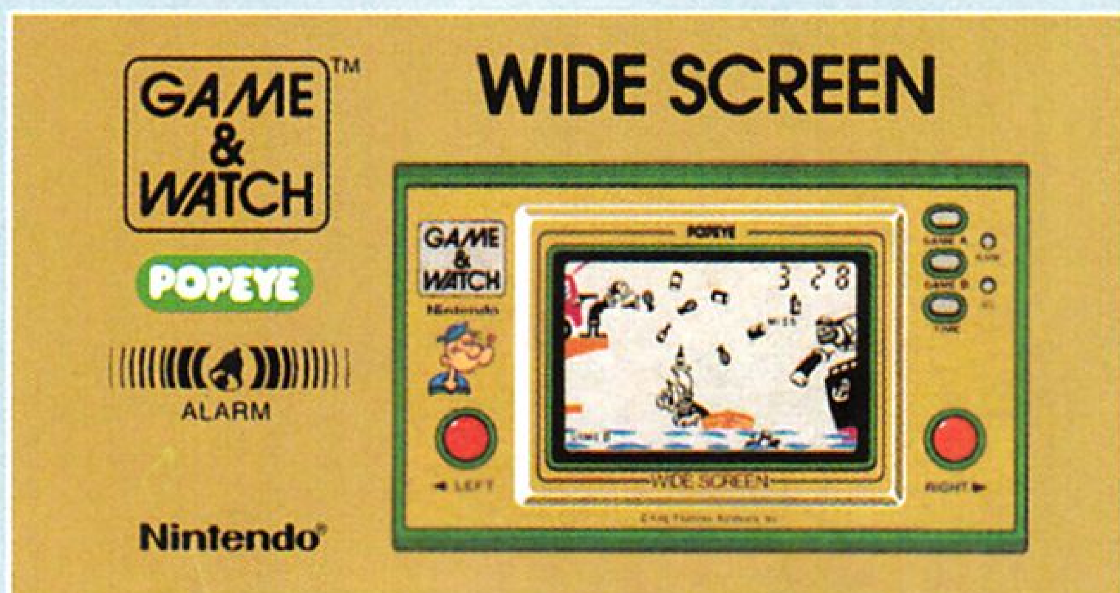
宽屏系列

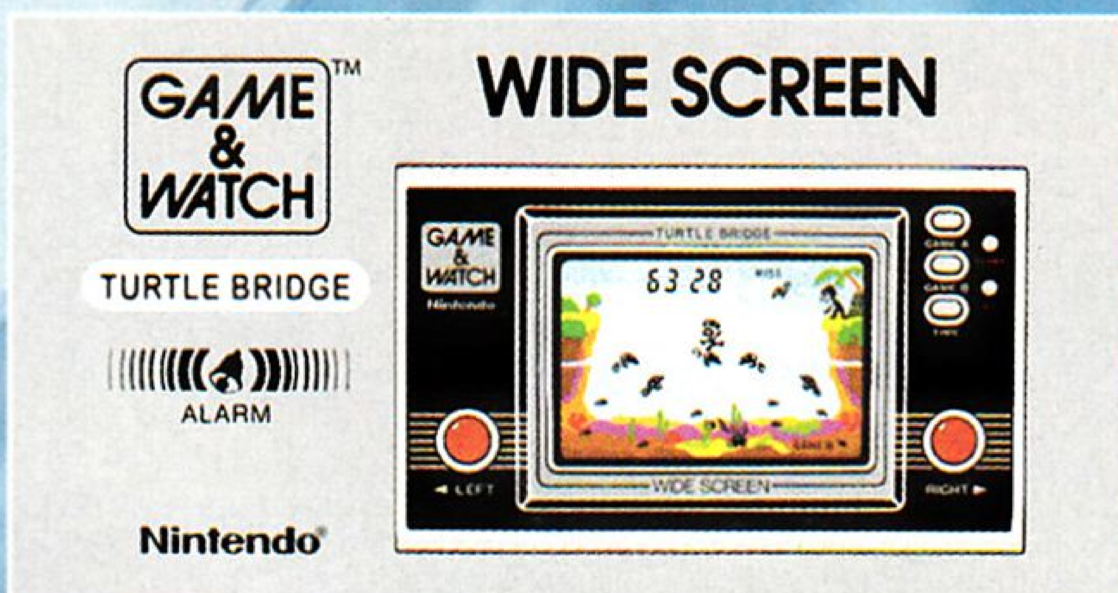


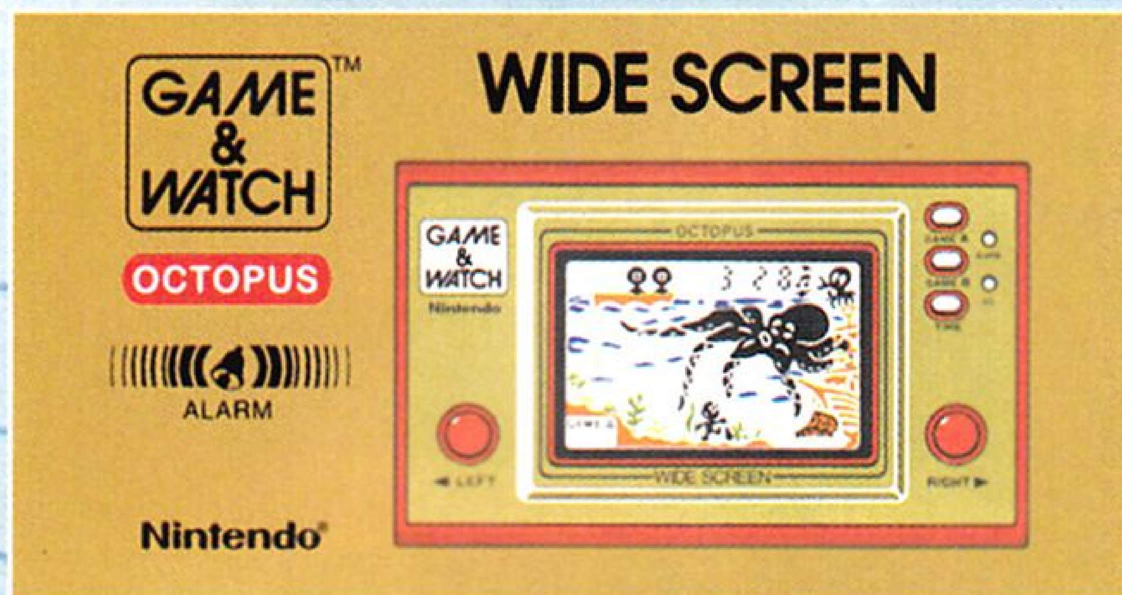
Game&Watch不能更换游戏的缺点非常明显，于是为了适应各种游戏，任天堂只能不断推出新的机器版本。其中普通屏幕的机器后来增加了金色和银色版本，后来又有了宽屏系列，甚至还有被玩家戏称为NDS前身的双屏系列。不过那个时候的双屏系列并不是上下呼应的，而是游戏包括了两关，两个屏幕要分别进行游戏。其实到了后期，Game&Watch的版权已经被其他公司收购，那些版本我们就不多介绍了。

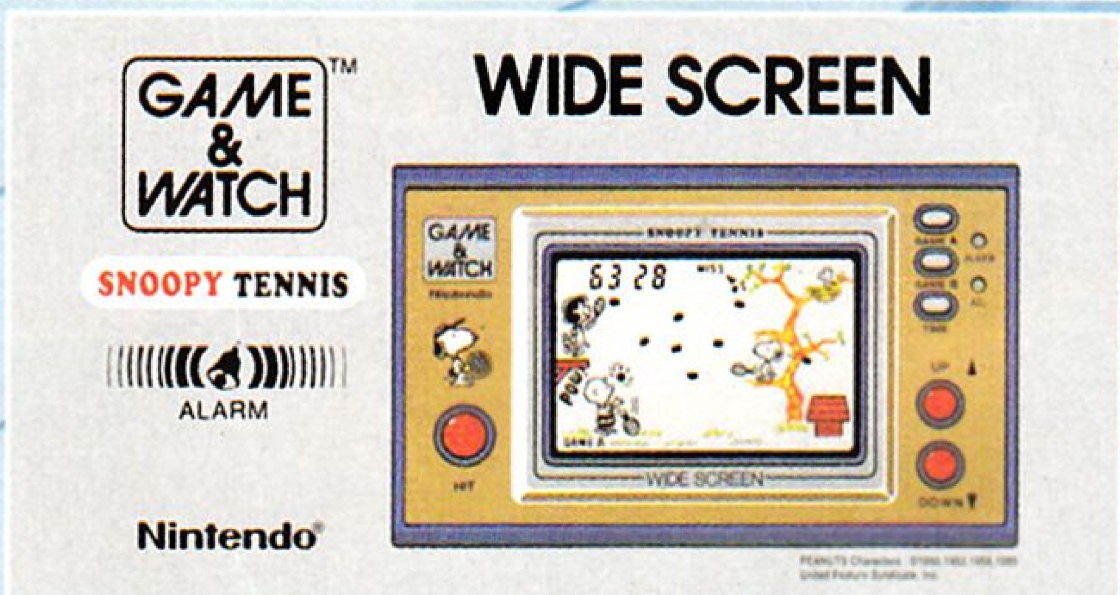


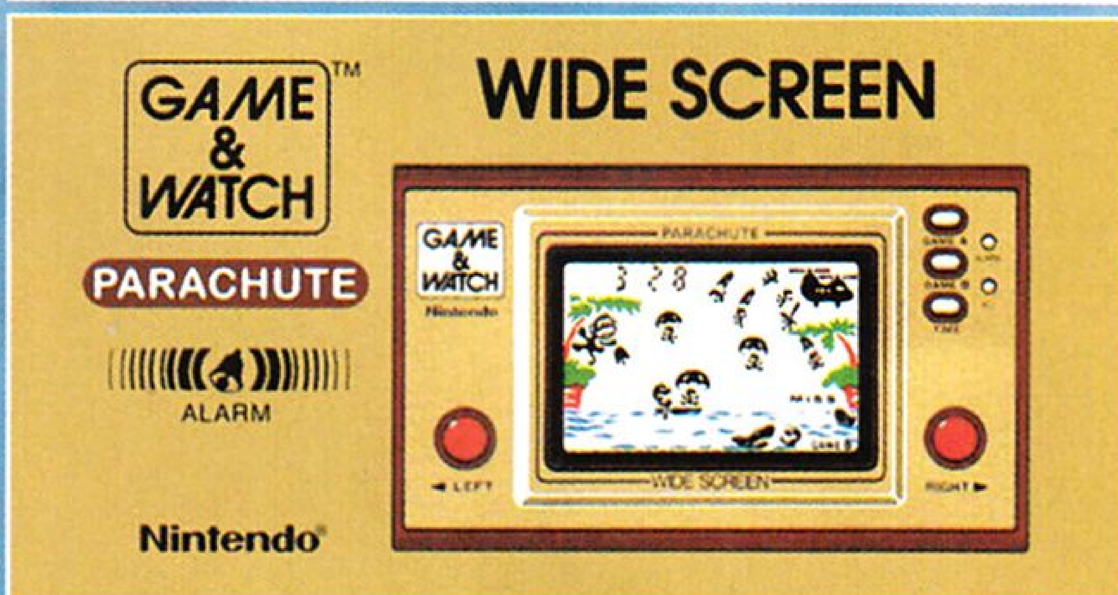


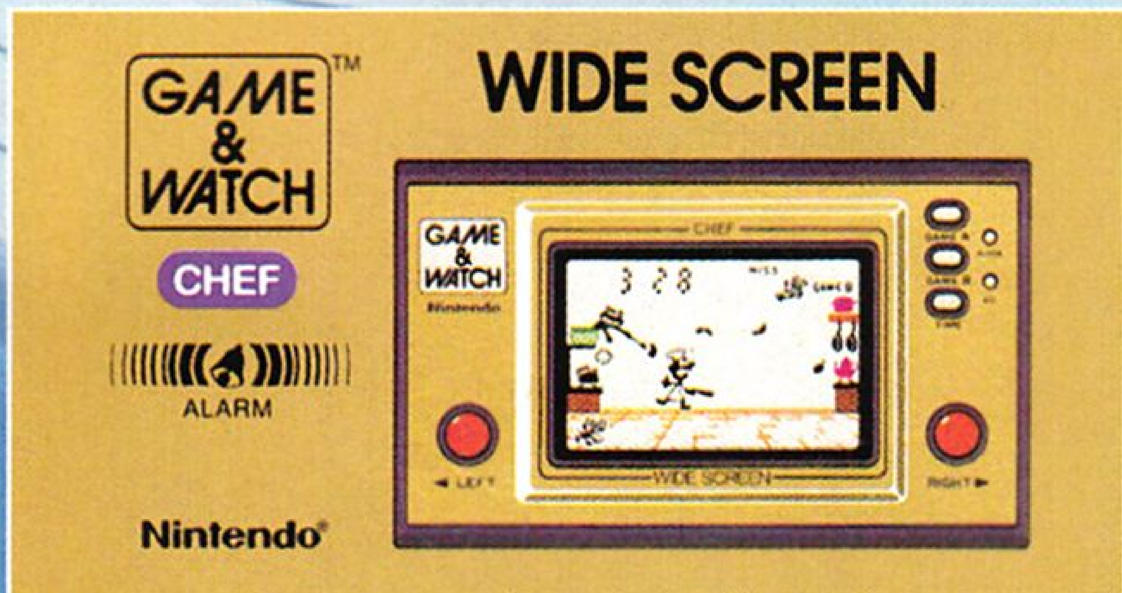


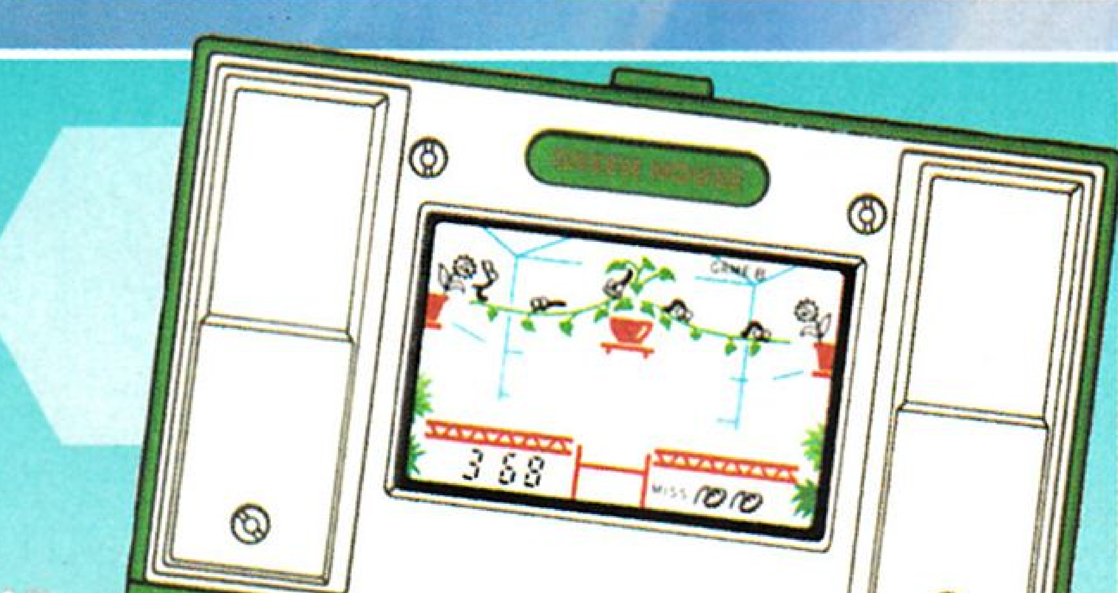


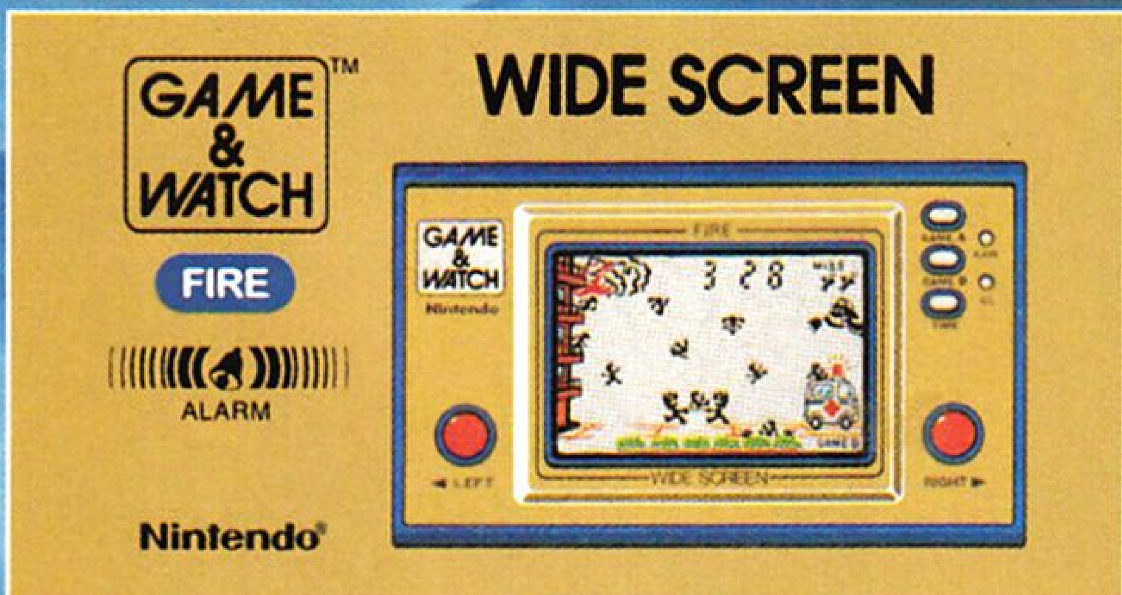


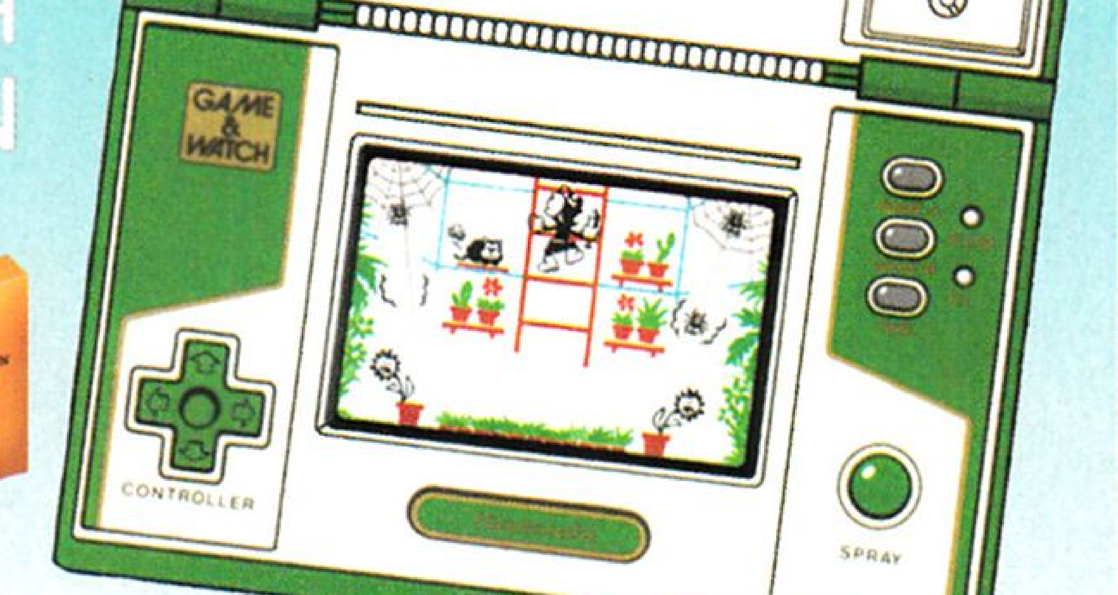


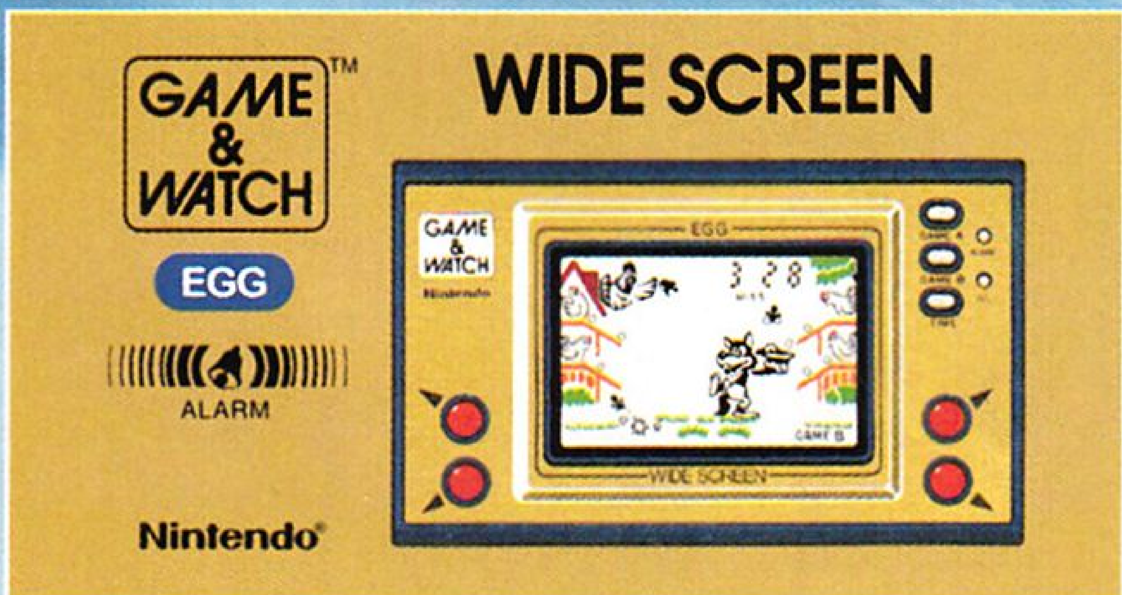


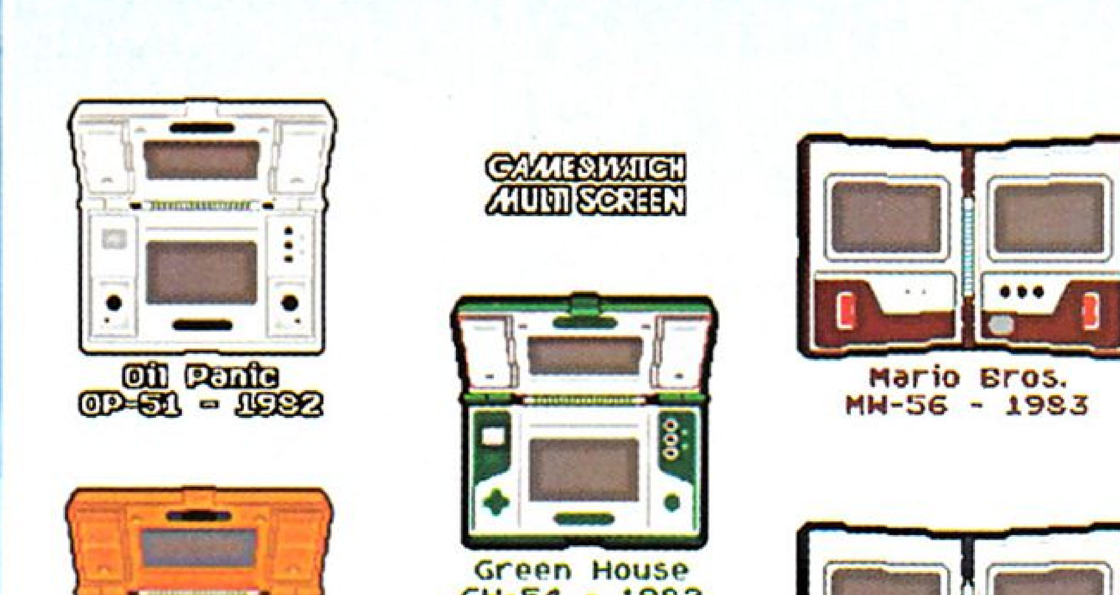
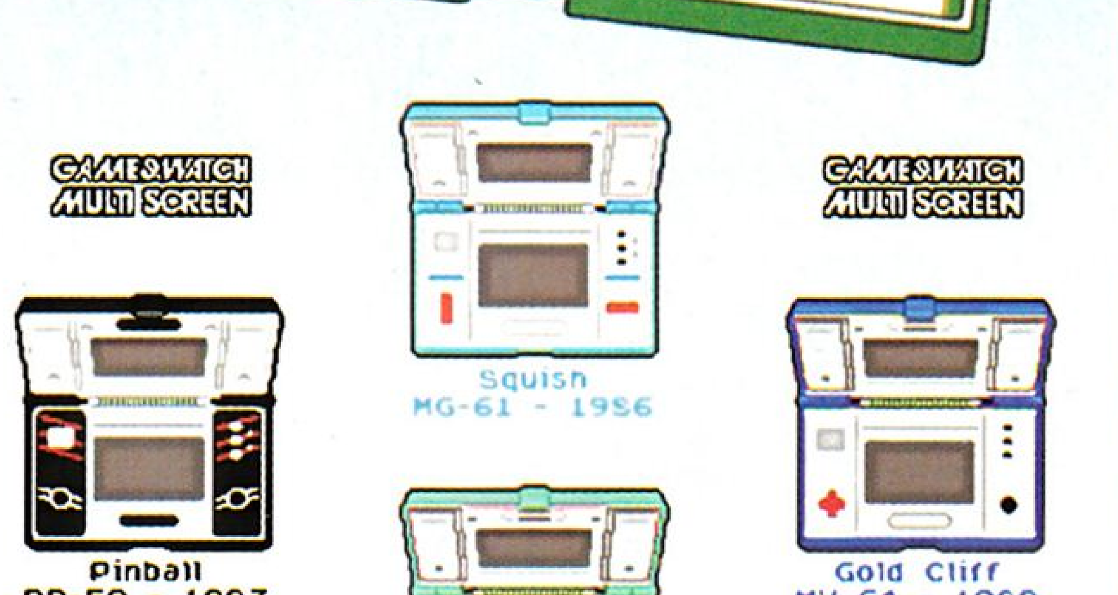


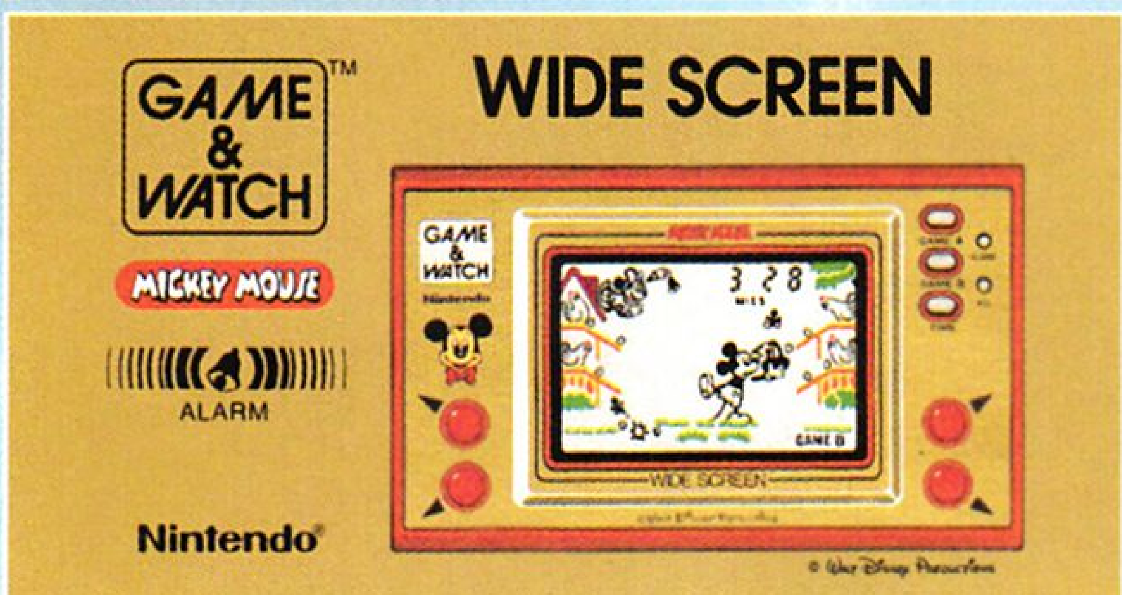



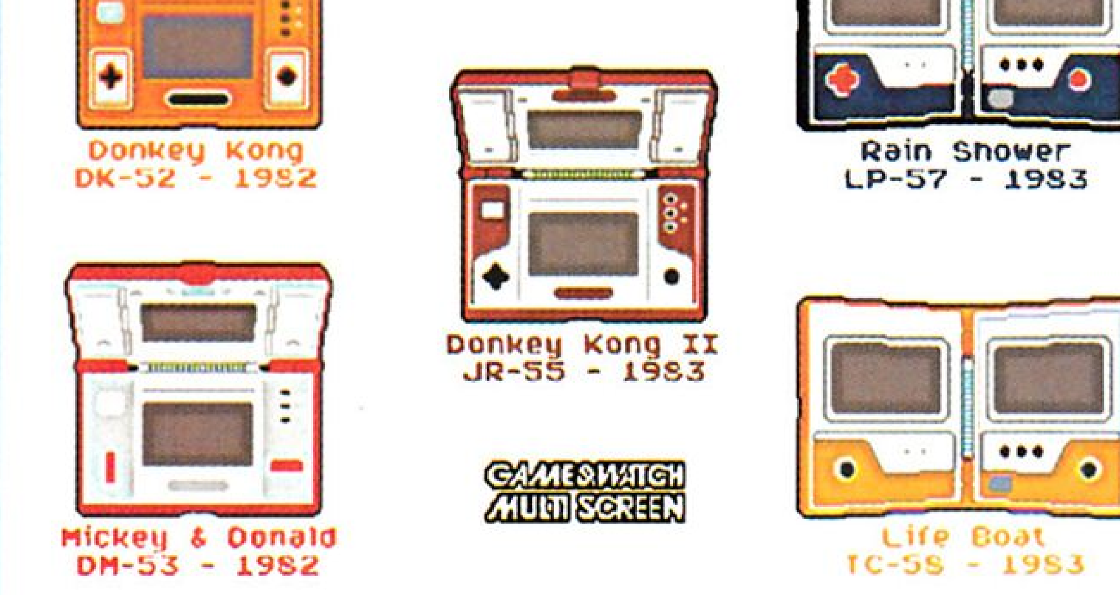
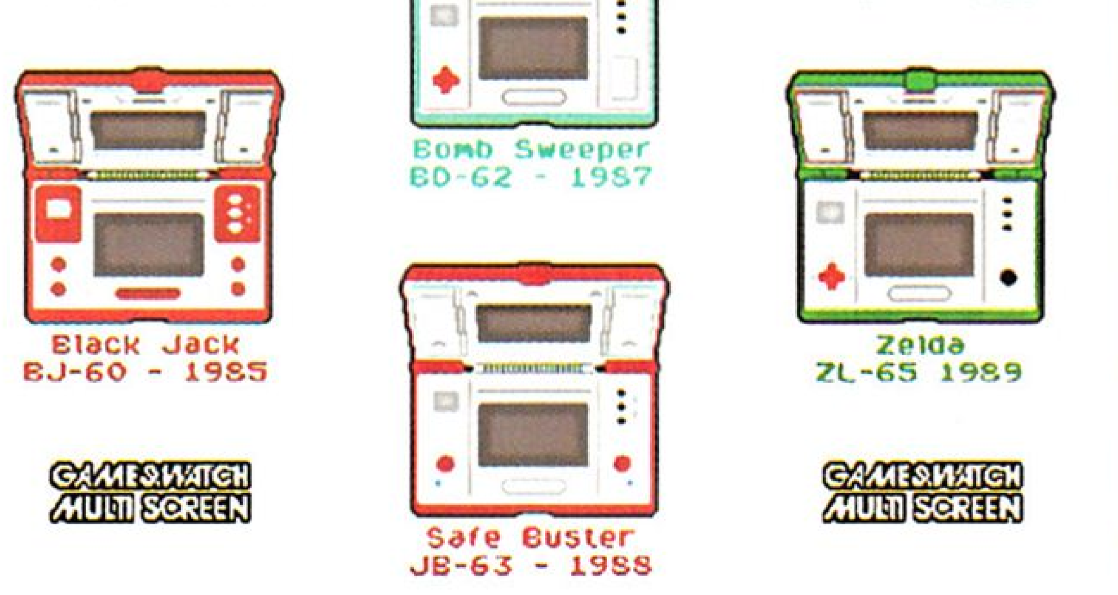




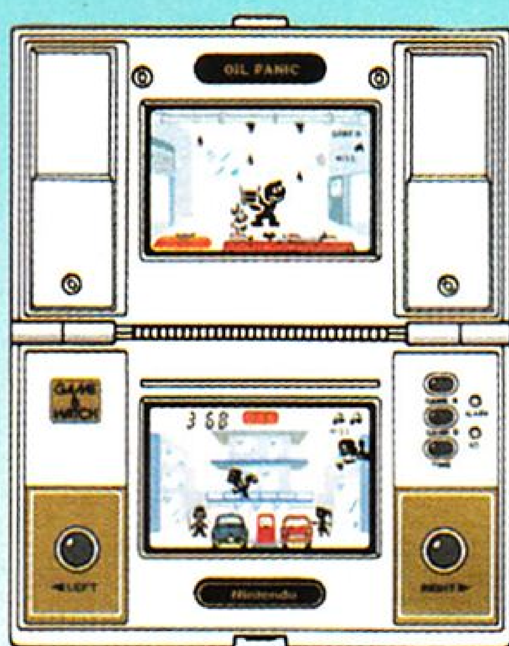



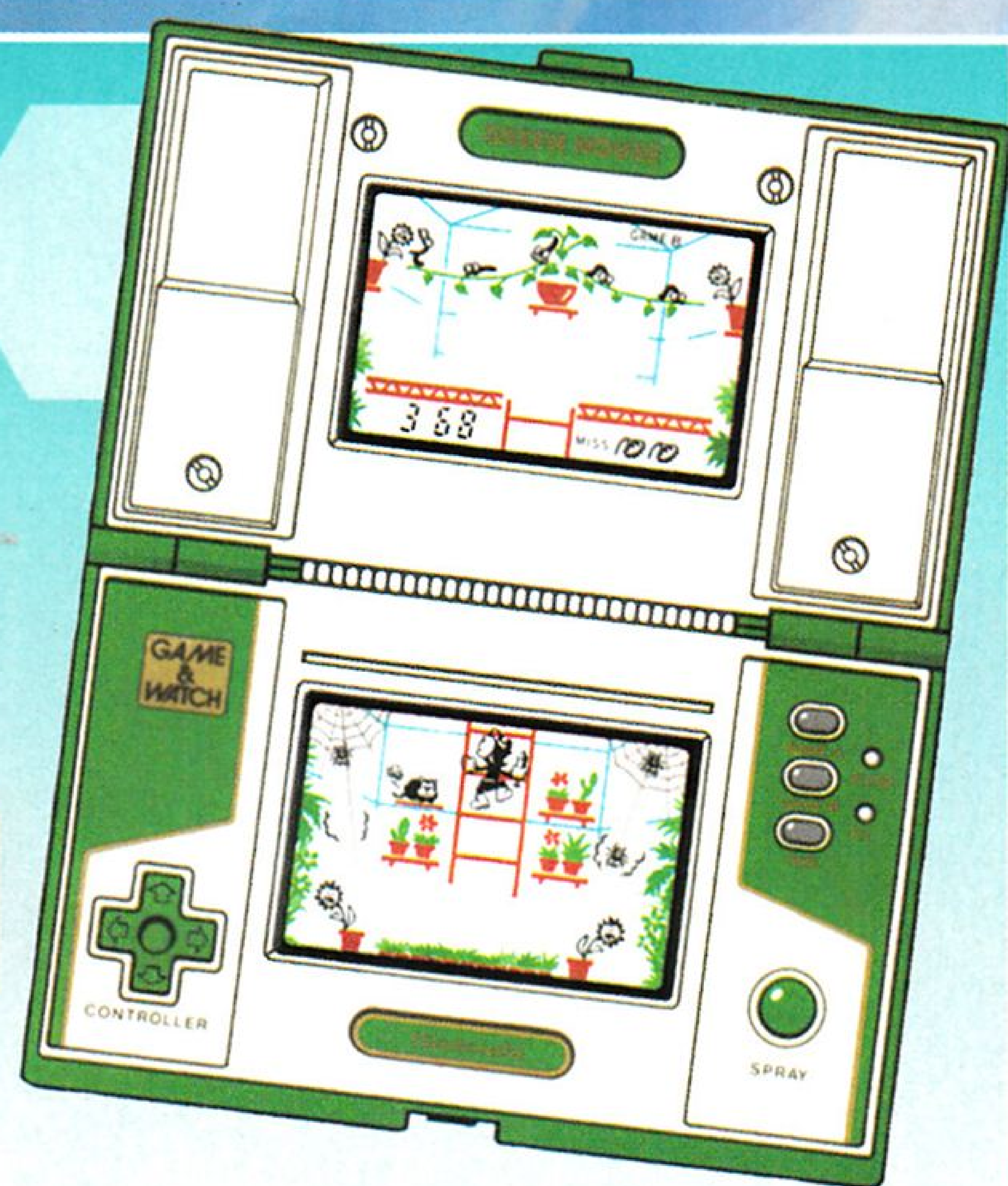


双屏系列

GAME&WATCH MULTI SCREEN









































GAME BOY

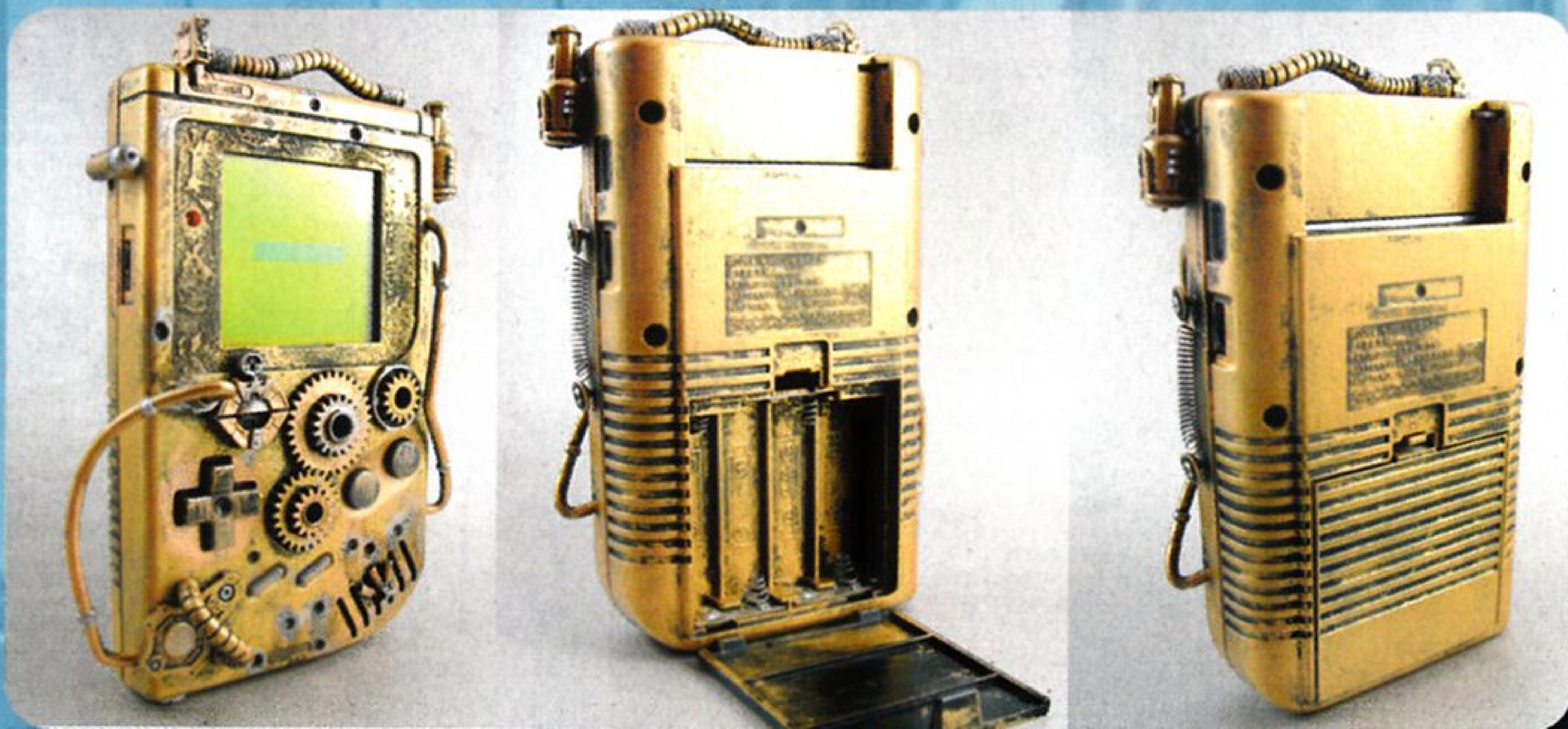
GAMEBOY POCKET
GAMEBOY LIGHT
GAMEBOY COLOR

历经 十二年的搏杀 终成一统掌机天下的霸者！



1989年4月6日，被国内玩家昵称做“大砖头”的Gameboy（缩写GB）问世，虽然仅仅是四级灰度屏幕，CPU为8位元，游戏卡最大容量也不过32Mb（合电脑储存规格4MB），但是这个小东西却让全世界为之疯狂。因为这台掌机已经完成了一次质的飞跃，不但更换游戏成为可能，而且游戏的内容已经达到了当时FC的水准。不幸的是，其设计者横井军平在开发完改进型GB后便遭遇车祸身亡，没能看到掌机彩屏时代的到来。不过，GB的成功已经让任天堂看到了掌机的希望，GB的家族变得非常庞大，包括Game Boy Pocke、Game Boy Light和Game Boy Color。这些各具特色的GB系列成为当时最受欢迎的游戏机。而随着时代多元化的发展，GB系列游戏机的功能已经并不仅仅局限于玩游戏了，甚至可以拍照片并打印出来，可以阅读电子书籍并当通讯录使用等等。

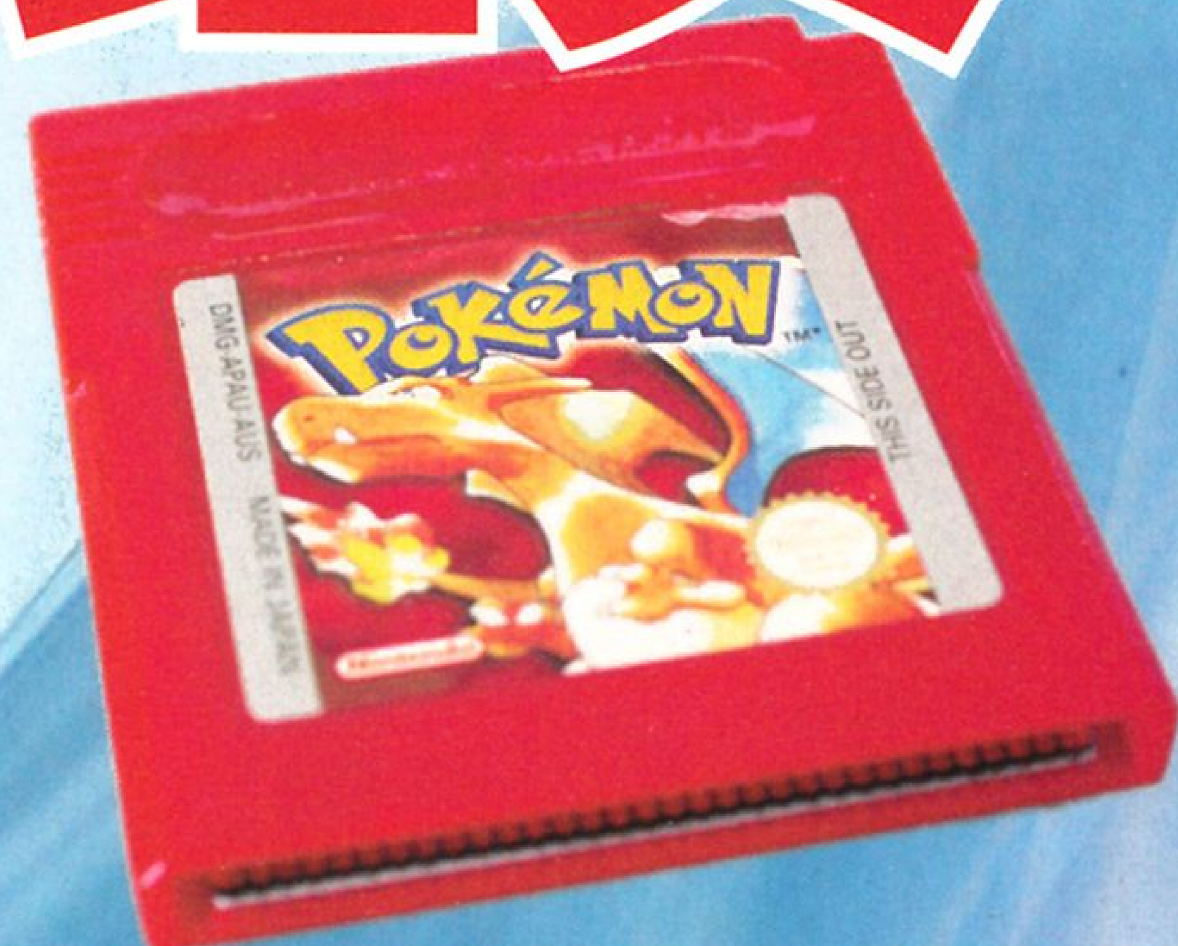




三次进化成就经典



GB系列的卡带在当时来说非常便于携带，相对当初Game&Watch不能更换游戏的尴尬，GB的玩家一般都会随身携带好几盘卡带，想玩哪个就可以随时更换。不过当时的卡带还是采取电池记录的方式，所以像《口袋妖怪》这类的游戏，一旦电池没电，那么对于玩家来说可是不小的损失。于是有人还发明了拆开卡带后盖，在游戏过程中更换电池的方法。





GAMEBOY POCKET

GameBoy Pocket的发售日为1996年7月21日，距离GB首发已经有7年的时间了，但它并不是GB的后继机种，性能参数和GameBoy原型机几乎没有改变，只不过是整体变轻薄，而且屏幕变大变得更清晰了。它的颜色也非常丰富，适应了不同玩家的喜好。不过它的电池由5号变为7号，而GameBoy Pocket的功耗并没有比原来减少太多，于是GBP成为了掌机中续航时间最短的一台。

GAMEBOY LIGHT

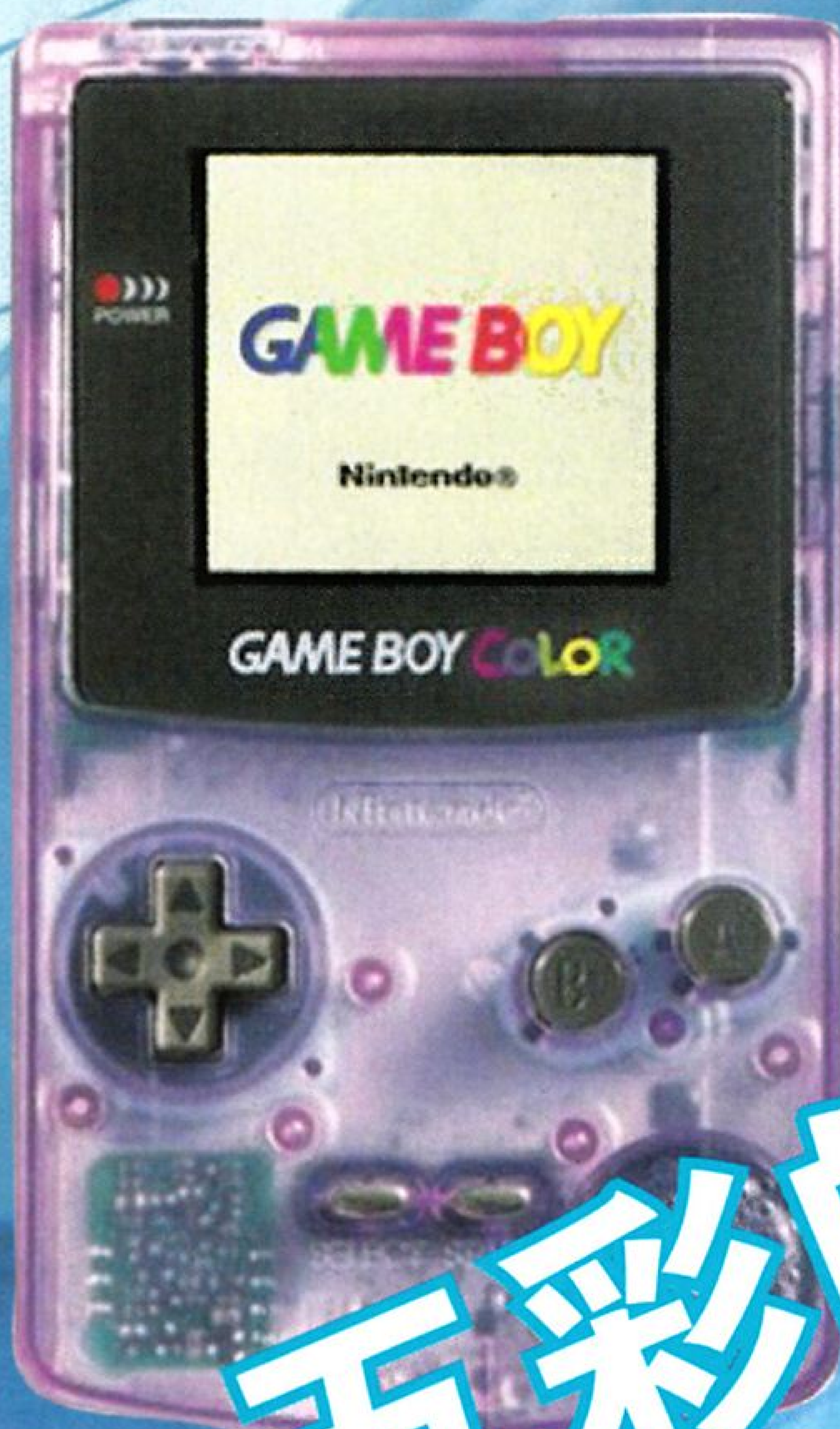


1998年4月14日，任天堂公司发布了加入背光等特性的GB新机种GameBoy Light。鉴于液晶显示屏的特性，以往的GB主机只能够在光源充足的情况下使用，限制了掌机随时游玩的特性。这次在硬件之中加入了屏幕背景灯光的功能，使得即使在漆黑的房间中游戏的画面也能够显示得很清楚。而且硬件经过改良后使得主机的耗电量下降，电池就具有了更长的使用寿命。



GAMEBOY COLOR

1998年10月21日，日本任天堂公司终于推出了GB的彩色版本GameBoy Color。新型的GBC与以前的GB最大的不同就是采用了彩色液晶显示屏，从此GB就步入了彩色世界。GBC的液晶部分是采用薄膜晶体管TFT液晶，可以显示32000色中的56色，更主要的是TFT显示图象没有虚影。另外，GBC的CPU含有信速模式，内存是旧GB的4倍。GBC还有一个特别之处，就是具有红外线通信功能。



GBC虽然也不算是GB的正统后继机种，但终归在性能和显示方式各方面都有了一定程度的提高，所以人们通常把它看做是一个全新的机器。当然，GBC兼容原来的GameBoy游戏，并且画面是彩色的，一般增强为4到10色。在进入这些游戏之前还可以对所显示颜色进行调整，一共有13组色彩可选。有了这一增强手段后，原来的那些黑白游戏也像获得了新生一般。可惜的是，GBC取消了屏幕发光装置，夜晚又成了玩家的噩梦。

五彩的机身

打造艳丽的游戏世界



GB创造了很多游戏机的“销售模式”，例如多颜色版本、不断更新外观和配置推出新版本机器，以及配合各种游戏推出“限量版”等营销手段。这些销售模式绝对是任天堂在GB身上摸索出来的，并且影响深远，至今依然被所有厂商效仿，此类“骗钱”手段愈演愈烈。当然说他们骗钱是开玩笑，因为这些手段都是为了让掌机能够迎合更多人的喜好，并且推动掌机技术不断进步。如今的3DS和NGP的外观您可能还不太满意，但所有玩家都知道，它们绝对还会各自推出至少3种款式的。

GAME BOY ADVANCE GBA SP GB MICRO



Game Boy Advance简称GBA，2001年3月21日发售，是任天堂继GBC后推出的新一代掌机。主机的外型和历代的GB有颇大分别，最大分别是屏幕的位置放在十字键和A、B键之间，并且加入了L、R键。GBA完全兼容GB和GBC游戏，只要购买了GBA就无需再另买GB或GBC就可以直接玩它们上面的游戏，画面还可以选择拉伸和原始大小。另外由于GBA的性能更为强大，因此多媒体应用成为可能，包括看书工具、音乐播放器、视频播放器、图片浏览器等等功能都得以实现。准确地说，是GBA造就了老任掌机帝王的地位，包括SNK、世嘉、BANDAI等公司都放弃了和老任对抗，不再提出研发掌机的预案，转而和老任合作，在GBA上推出游戏，由此GBA才真正大放异彩，为后来抵抗SONY的强大硬攻势奠定了坚实的基础。





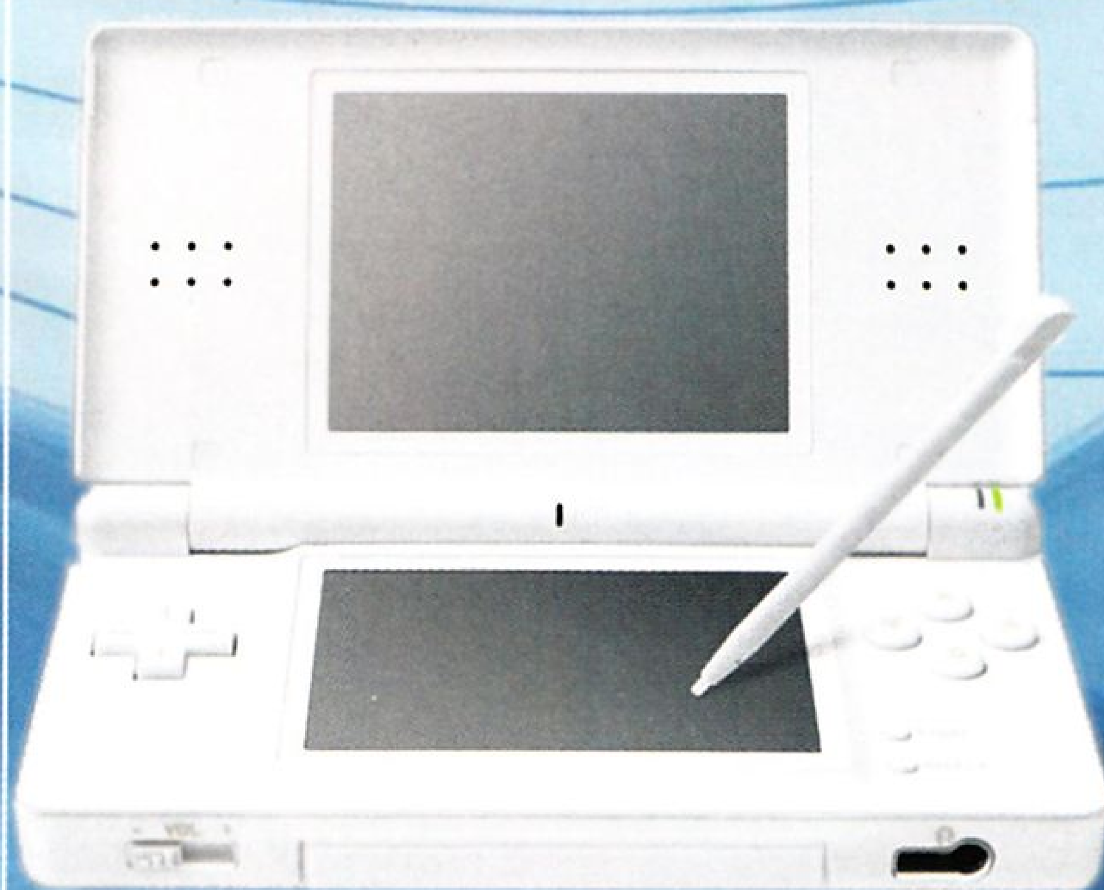
屏幕清晰亮了！



GBA的进化也比较多样，首先是GBA SP于2003年2月14日发售，由原来的横板设计改为更为流行的翻盖设计，减小了游戏机的体积，并且还有让人期待已久的背光。不过由于技术上的问题，背光耗电的问题还是不容忽视，而且有玩家抱怨LR键手感不如GBA。不过，总体来说，SP得到的好评还是不少的，后来SP的增亮版还设置了多个亮度，使这款游戏机更为人性化。本以为在SP之后，GBA系列就应该退出历史舞台了，谁知道Game Boy micro又于2005年9月13日在日本发售，同时为了纪念MARIO诞生20周年，任天堂还专门发售了FC手柄版GBM。GBM不支持GB/GBC卡带和周边，主要是卡带没法插进GBM。另外，由于整体体积非常小，所以屏幕也缩小化，使得字幕有些难以辨认。这款新主机突出了便携的特点，但并不算是特别“务实”。因为当时NDS和PSP的光环已经完全将其压制，它的诞生其实算是GBA时代结束的谢幕礼。GBA时代是任天堂在掌机领域最为风光的时候，那时任天堂虽然和索尼在家用机上是相互较量的关系，且任天堂处于明显的下风，但掌机上的巨额利润却使他能够继续和索尼、微软对抗，而不至于落得和世嘉一样的下场。

超级迷你，更加便携！

Nintendo Dual Screen NDSL NDSI NDSILL



任天堂在2004年12月2日发售了最新的掌机Nintendo DS。这款主机已经不再是Gameboy系列，而且采用了非常另类的设计和新鲜的功能。首先是双屏，这一理念在当时是不可想象的，在NDS发售之前，人们甚至都不知道双屏的游戏应该怎么玩。另外还有触摸和麦克风，这些大胆的设计都为今后NDS游戏的多元化提供了优良的平台。如今NDS已经成为全球最畅销掌机。

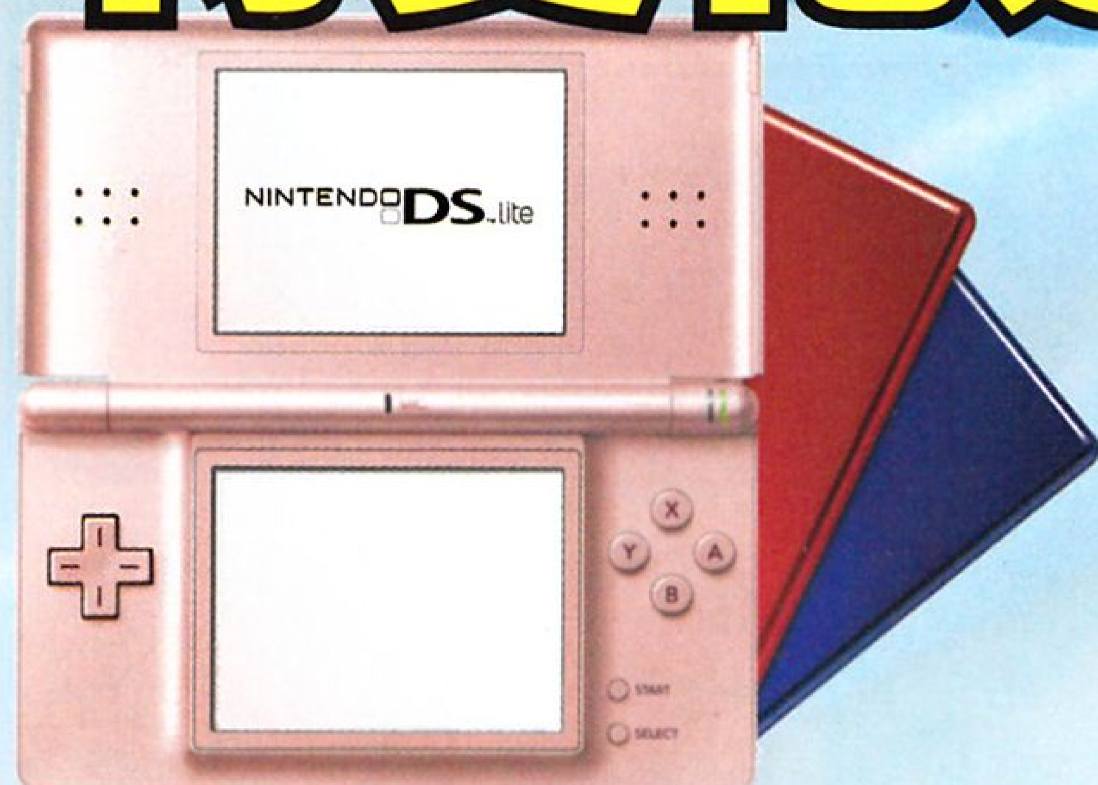
NDS的进化包括更为轻薄化的NDSL、加入了摄像头且屏幕略大的NDSI，还有体积变大的NDSILL。其实这些变化和GB以及GBA时代相比，幅度已经越来越小了，原因无非就是NDS本身的设计已经非常超前，再提升的空间的确有限。另外因为有了PSP的竞争，NDS在国内的受欢迎程度已经远不如GBA了。它的多媒体娱乐功能显然不及PSP，于是它的流行开始仅限于热爱游戏的玩家。





NDSILL基本可以看做是加大版的NDSI，甚至我觉得它的诞生就是为了《love plus》这款游戏。因为就NDS的画面分辨率来说，NDSI的屏幕大小已经比较合适了，如果再大的话，肯定会造成画面的粗糙感加强。而且这个主机已经失去了便携的优点，另外售价也更高，在NDS的进化型中应该算是不太成功的个例。和GBM一样，NDSILL的出现也就意味着NDS的时代即将终结。

将变化进行到底……







Atari Lynx

野性山猫出击

1989年，Atari推出了世界上第一个带彩色屏幕显示的掌上游戏系统Atari Lynx，国内的一些玩家也将其称为“山猫”，这款掌机在当时的市价是149美元。而这款“山猫”的诞生也颇具戏剧性，当年Atari收购了一家濒临破产的小公司并且采用了他们的创意，从而才直接催生出了号称世界上第一台彩色掌机的Lynx原版主机。但是，在当时还采用黑白液晶显示屏的GameBoy的全球制霸光环下Atari Lynx完全无所作为，即使后来Atari还曾推出过改进机能的的LynxII型掌机，却仍然改变不了这种在与任天堂掌机产业对抗中的颓势。

究其原因，虽然Atari Lynx有着较强的硬件能力（相对于GB而言），但是巨大的耗电量和过小的卡带容量使得主机的发展受到了巨大的限制。另外，一款游戏主机的成功与否很大程度上在于软件的丰富性，Lynx最大的缺陷就是缺乏强大软件阵容的支撑，最后Atari的兵败也就在人们的预料之中了。



首台彩屏掌机

掌上彩色革命

1998年10月28日，曾经权倾街机天下的SNK正式发布了掌上游戏系统Neo-Geo Pocket。然而当时GBC的横空出世无疑就已经宣判了它的死刑，还停留在黑白屏水平的它当然是要遭到淘汰的，结果也不出所料，Neo-Geo Pocket最终遭到了市场的无情抛弃，并未获得成功。

1999年5月1日，SNK继续发布了彩色掌上游戏系统Neo-Geo Pocket Color。新款的掌机可以和DC联动，虽然主机构想独特，但可惜在新掌机发布时SNK本社就已经陷入了困境。软件方面，除了SNK本社的高质量格斗游戏，其他类型的游戏太少，第三方软件的缺乏使得非格斗迷无从下手。最终，这部Neo-Geo Pocket Color也没有逃过市场冷淡的命运。

Neo-Geo Pocket







街机霸者的掌机试水

GAMEGEAR



1990年8月8日，日本老牌厂商世嘉宣布推出了他们的第一款掌机GameGear，这是世嘉为了对抗任天堂掌机帝国的GameBoy而制造的掌机，由此，一场硬碰硬的掌机大战在日本本土拉开了帷幕。由于世嘉推出GameGear的时间要晚于任天堂GameBoy，所以GameGear的机能是不能和GameBoy同日而语的。放眼当时所有的掌机，GameGear所具备的最大优势莫过于其拥有一块3.2英寸背光彩色的LCD来作为屏幕，这样在游戏过程中GameBoy就可以为玩家呈现出同显32色的游戏画面，这样色彩绚丽的游戏画面在当时也是绝无仅有的。由于主机配置的强大，因此GameGear在图像、声音和游戏手感上均超过了当时其他的掌机。GameGear在当时所带给玩家们的惊喜至此还远远没有结束，因为这台配置一流的掌机甚至还可以外接TV调幅器使其发挥出一台小型电视的效能。





鲜明的优缺点

GameGear在当时拥有足以傲视其他一切掌机的硬件机能，这是它最大的优点，但是高性能给一台掌机带来的负面效应也是致命的——GameGear机身体积庞大，并由于采用了彩色的液晶屏，所以它的耗电量十分巨大。GameGear虽然需要使用6节5号电池才能正常工作，但它可续航的游戏时间只有短短的3小时，远不及当时GameBoy长达8小时的可持续游戏时间。

就此看来，一款掌机的外观和体积在很大程度上就决定了它的市场前景，对于玩家们来说，掌机的便携性和高续航能力等再实际不过的效能才是最主要的，外表发福的掌机很难得到玩家们的青睐。





游戏装备出山



掌机风云突变

世嘉自产小胖的英勇尝试

除去外形设计上的不足，GameGear最大的缺陷就在于缺乏足够的第三方软件支撑，截至GameGear最后退出市场，在日本也只出过151款GameGear平台游戏，且多数为移植作品。

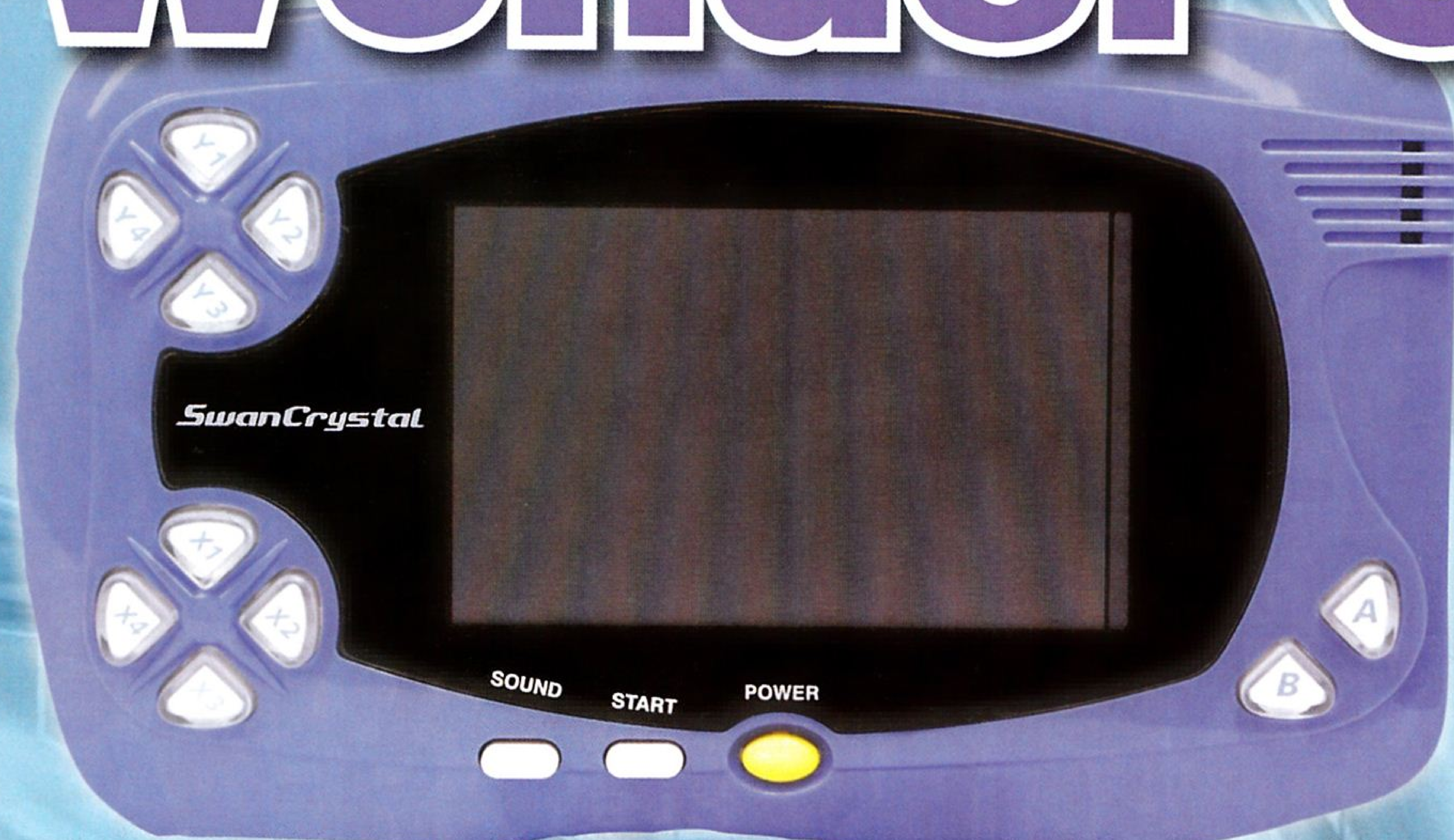
SEGA最终采用了将Mega Drive上的各款名作向掌机平台移植的营销方式，以便让这些作品在GameGear平台上推出，但这个决策最终却导致了GameGear的第三方软件支援数不足。

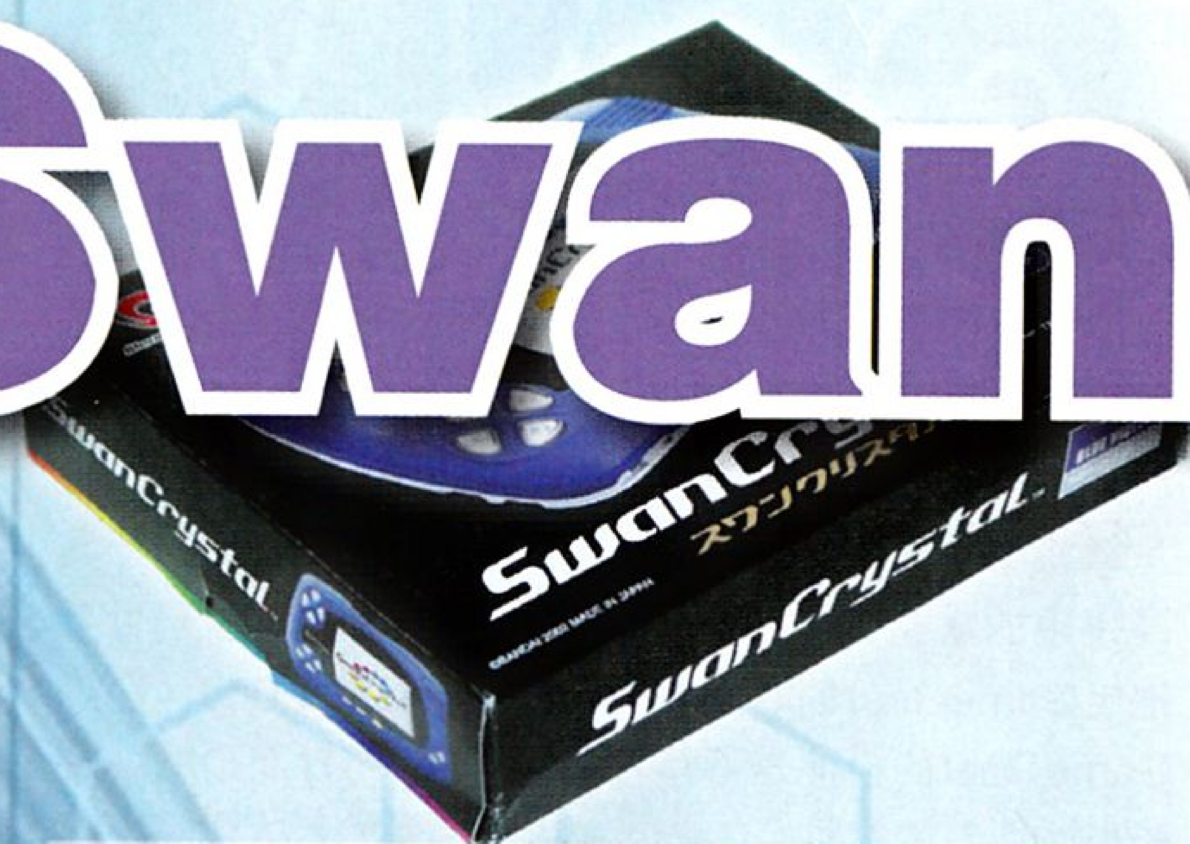




软件是掌机的命根儿

Wonder Swan





玩具业巨头万代的高贵掌上天鹅





Wonder Swan是日本玩具业巨头BANDAI在1999年12月16日发售的一款16位黑白掌机，不过后来多数玩家们认为，这款WS只是BANDAI在掌机市场的一次试水，其真正的杀手锏则是一年后发售的Wonder Swan Color。

2000年12月09日，BANDAI在日本推出Wonder Swan的彩色改进版本掌上游戏机"神奇天鹅Wonder Swan Color"。在当天还配合发售了"FINAL FANTASY"特别版主机套装，WSC的首发使得日本的游戏店门前排起了大条长龙，而套装的价钱更是被炒得离谱。

WSC主机和半年前推出的旧WS一样，主机有多种机壳颜色可供选购，分别是金属蓝、金属粉红、透明蓝、透明橙和透明黑。主机外型、重量都和黑白WS主机相若，但WSC可以同时显示241种颜色，屏幕的长度亦由2.5寸加长到2.8寸，这令WS的游戏表现更加可观。另外，用作记忆用途的RAM就由以前的128K BIT大大增强为512K BIT，运算速度大幅提高，游戏卡带的容量也趋向高量化。更为重要的是，通过USB连接，玩家的WSC就可以与别的电玩主机甚至电脑通讯——USB连接即是WSC对外沟通的一条红线，除了可和PS2通讯之外，普通一部电脑、流动电话都可以因为这条红线而和WSC拉上关系。WSC的对外通讯机能和周边已经相当完备，这也许也开创了掌机业界的一大先河吧。

孤独的游牧民

硬派世嘉的义勇









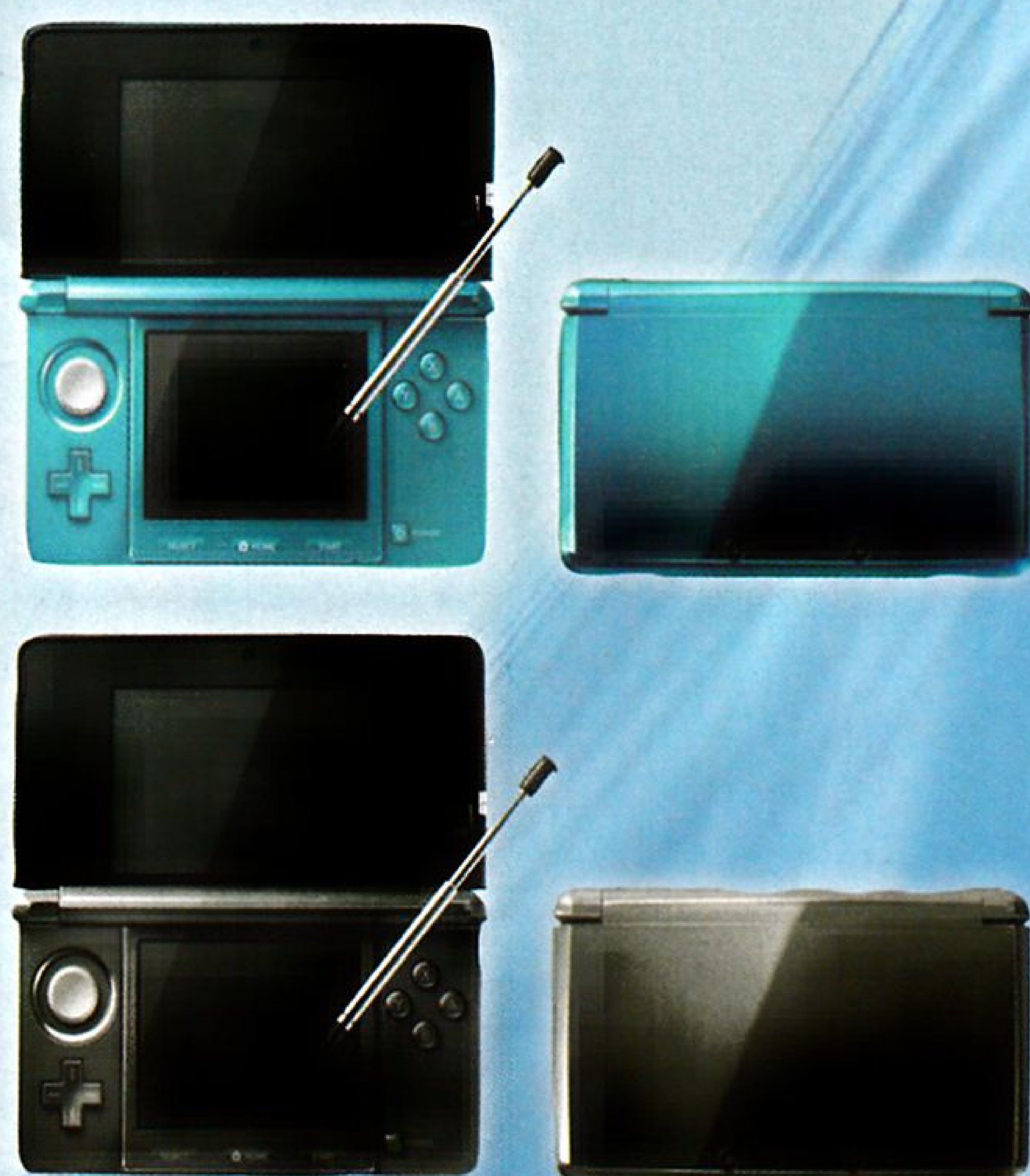
在今天看来，于上世纪90年代任何试图挑战任天堂掌机霸主地位的举动都被后来证明是极不明智的。但世嘉之所以能被玩家们所津津乐道，靠的就是自身永不向市场低头、永不随市场大流而特立独行的硬派性格。1995年10月，世嘉明知山有虎偏向虎山行，其旗下著名掌机Nomad与广大玩家见面，作为MD兼容机而出现的Nomad可以兼容大部分MD卡带，但是其自身的设计缺陷使得它体积过大，主机的耗电量也十分惊人，这些对于一款掌机来说都是致命的，后来这台掌机所取得的成就就如同Game Boy那无光的黑白屏幕一般黯淡。





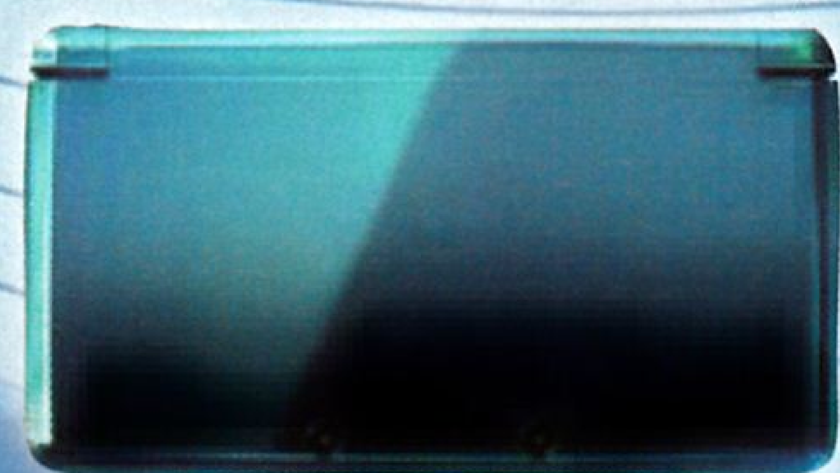
Nomad





任天堂从上世界八十年代末开始就建立起了自身庞大的掌机帝国，而这个帝国至今仍坚挺不倒。在当时，我们甚至可以说任天堂已经垄断了全球的掌机行业，而令任天堂发迹的GameBoy更是被玩家们视为掌机市场无可质疑的最高王者，当年它简直就是不可战胜的神迹——无论GameBoy的对手们花费了多少的研究资金，投入了多少的广告宣传，最终却都只能落得个被GameBoy无情击败的惨淡下场。任天堂在掌机市场的这种强势，或者也可以说是这种垄断地位从GB开始一直延续到了GBA。在NDS时代，任天堂虽然受到了来自索尼PS系掌机的强力挑战，但凭借出色的游戏创意和强大的软件阵容，任天堂系掌机仍然占据着全球掌机市场的大部分份额。

接下来即将发售的N3DS对于任天堂本社的意义已经不需要我在这里赘言，在老任所经历的掌机大战中无非是凭借出色的游戏创意和强大的第三方软件支撑从而化险为夷。但是在接下来与索尼NGP的对决中，老任的优势还能保有多少？任氏掌机帝国是否还能一如既往的守擂成功呢？





N3DS
任氏帝国的3D革命









在E3 2010任天堂发布会上，在任天堂第一次正式公开次世代掌机N3DS的真身时，岩田聪就曾向广大玩家们表示，“N3DS将会有更好的控制，更多的游戏可能性。”看样子这回任天堂的确要做一些与以往完全不一样的东西，玩家们之前所熟悉的那些游戏即将经历大变革已成为定局！

N3DS在机能上与以往最大的不同，也是这台掌机自身最大的宣传噱头即掌机本身将搭载时下最为流行的3D机能——掌机的上屏支持裸眼3D游戏效果；机器内侧拥有一个摄像头，外侧则配搭有两个摄像头，充分支持玩家即时拍摄3D立体照片。这些变化不仅仅只是单纯掌机行业的创新，更是代表着人类科技的进步。同时，在任天堂系掌机的按键配置上终于出现了摇杆的身影，这对于一些大型3D游戏来说是必不可少的。另外，单就目前看来，N3DS的软件阵容真是奢华至极，这对一台掌机的生命力来讲确实是再好不过的养料了。

NGP

新贵的强力乱入

在2004年的PlayStation大会上，当SCE公布了旗下首款掌机PSP的新细节以及详细的规格说明时，人们就意识到这次任天堂的挑战者绝对是“来者不善”。当年的PSP被SCE称为“21世纪的Walkman”，SCE对这款将结合了数种尖端科技的产品有着极大的信心。而后来PSP在掌机市场的实际表现也证明了SCE的这种信心并非是空穴来风。色彩鲜艳亮丽，显示效果一流，拥有介于PS和PS2之间的3D多边形绘图能力，索尼将PSP游戏画面提升到了掌机游戏的新高度，而不俗的连线功能也是PSP的另一大助推器。PSP的横空出世无疑在掌机历史上具有里程碑式的意义，因为索尼藉此做到了之前众多厂商都力不能及的一件事——真正在掌机市场上颠覆了任天堂以往的“垄断”地位。由此所引发的关于PS系掌机和任氏掌机谁更好玩的争论也一直持久不息，基于以上原因，索尼NGP与任天堂N3DS的次时代论剑就更加能吸引人们的关注。

任天堂早早的就在E3 2010上公布了自家次时代掌机N3DS的消息，而反观索尼这边却迟迟没有什么动静，这可真让广大索饭为PS系掌机的发展前景捏了一把汗。但是外界所有关于“PSP2”的疑虑都在前不久PlayStation大会上索尼公开次时代掌机“NGP（Next Generation Portable）”后而被打消一空。

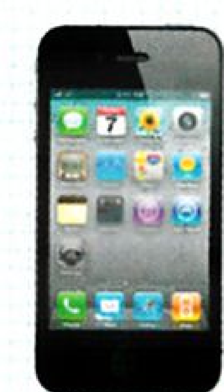
说实话，索尼这次新掌机的一些状况还是和当初人们的期待值存在有较大出入的。首先从名称上来讲，新掌机并没有直接采用人们之前所预计的“PSP2”，而是被暂时冠以了开发代号“NGP”。其次，索尼在NGP的机身正面设计了两个看起来手感不错的模拟游戏摇杆，主机背面还配备了一个很大的触摸板，其最大的游戏特色就是正面的触控屏幕可以和背面触摸板同时操作的全新游戏模式。这一变动带来的最为直接的影响就在于NGP于游戏创意方面有了更加广阔的发挥空间，以往都说索尼的游戏创意不如任天堂，但是鉴于新主机的硬件配置，这一情况很有可能在次时代掌机大战中得到改观。然后，NGP的双摇杆设置也使其成为了“全世界第一台拥有双类比摇杆的掌上游戏机”，这就使得一些之前只有在家用机支撑下才能运行的大型3D游戏有了向掌机平台移植的可能。最后值得一提的是，NGP的游戏载体放弃了PS系一贯的光盘而是使用NGM存储卡带，卡上除存有预载的全部游戏内容外，还将留有额外的可擦写空间以容纳游戏的后继更新（DLC）及玩家存档。







Sony's PSP2 vs The Competition


Apple iPhone 4


Sony PSPgo


Nintendo 3DS


Nintendo DSi


Sony PSP-3000


Sony NGP (PSP2)



GAME SOFTWARE

电子游戏软件

封面图：《漫画英雄VS. CAPCOM 3》凤凰女

2011年 3月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅
于　洋
孙　宇

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472881
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame



在新一代掌机方面，索尼的动作比任天堂晚了一步，但是自NGP发布之后，索尼的势头似乎有直追的趋势，现在又公布了可以玩PS游戏的手机，据说在日本售价仅有99美元哦！

EVENT 台湾专讯

2011年台北国际电玩展——先期报道

本刊讯　台北电玩展于2月18日正式在台北世贸一馆登场，现场结合知名制作人、声优、明星代言人，与百款游戏让玩家排队畅玩，还有两大家用机的体感大对决。主办单位预估五天展期将可吸引近30万人次参观。由于本刊截稿日正值展会开展期间，所以本次报道仅限于台北电玩展先期内容，下期杂志中将对个别热点进行汇总。

台北国际电玩展在2月初首先举办了展前记者会，会中发布今年共有50家游戏厂商共襄盛举，使用近400个摊位，预定2月18日至22日登场。现场将有众多游戏供玩家试玩，包括《GT赛车5》、《战争机器3》、《星空传奇》、《苍狼传》、《Q群仙传》、《天龙Online》、《阿洛斯》、《魔晶之印》、《海岛帝国》、《至尊娱乐城》等。

现场也将强调MADE IN TAIWAN的作品，主办单位邀集华义、中华网龙、宇峻奥汀、传奇网络、碁因游戏、松岗科技、宝石星球、极致行动、创易通、极真科技、泰伟电子等展出相关游戏。

此外，今年也将结合Razer、跃越科技来推动电子竞技热潮，现场还将举办电子竞技高峰论坛。同时主办单位也结合Sony Ericsson来展出最新移动娱乐设备。

◆知名制作人现身会场

本次台北电玩展邀请了大批知名游戏制作人到场，包括《最终幻想 纷争012》制作人间一郎与制作团队、《怪物猎人携带版3rd》制作总监辻本良三、《合金装备 和平行者》总监小岛秀夫与声优菊地由美、《超级街头霸王4》制作人小野义德、《GT赛车5》制作人山内一典、PlayStation Move产品设计总监宫崎良雄到现场与玩家见面，同时也将由知名艺人杨丞琳来为摊位揭幕。

另外，台湾索尼娱乐还将举办《GT赛车5》亚洲总决赛、《杀戮地带3》首卖会等。

台湾微软此次主打Kinect，不仅将曝光《战争机器3》与众多未上市游戏试玩，现场将邀请《偶像大师》系列扮演“如月千早”的人气声优今井麻美与玩家见面。

另外，现场也将举办Kinect奥林匹克运动大会总决赛，邀玩家一起动起来。

◆网络游戏邀请艺人、名模与玩家同乐

网络游戏厂商各出奇招，要来炒热展场气氛。鈊象电子不仅现场将展出《星空恋曲》、《苍狼传》，也将邀请凯渥名模隋棠与花花、陈庭妮到现场，并且举办百校正妹贴心玩活动等。

美嘉生电除了将展出《天龙Online》，现场也将举办《初音AC》、《潘多拉Online》签约仪式，并且将有《铁拳6BR》全国大赛、噗少女声优LIVE演唱会等营造热闹的气氛。

中华网龙将派出辣妹兵团、营造超萌魅力，现场不仅将展出《Q群仙传》、《钻石俱乐部》等游戏，同时还有短版旗袍辣妹、性感兔女郎来吸引玩家目光。

红心辣椒以星空飞船为主题，为旗下新游戏《阿洛斯Online》正式启航，并邀请原厂俄罗斯设计总监到场与玩家见面；摊位也将邀请知名艺人瑞莎、叮当、阿KEN、纳豆等站台，并将展出如《迷你格斗》、《全民打棒球》、《SD钢弹》等游戏。

富尔特则主打《魔晶之印》、《海岛帝国》等网页游戏。

◆结合电子竞技

曜越科技不仅将展出电子竞技相关周边产品供玩家体验，现场还将举办《星际争霸2》曜越杯邀请赛，同时还有曜越太阳神星海职业队的授旗仪式。

首次参加台北国际电玩展的Razer不仅将举办品牌代言人Linda的见面会，也将展出《星际争霸2》专用机，还将举办华义Spider表演赛。

另外，孩之宝将展出知名纸牌游戏《魔法风云会》，玩具代理商之一“巨岗洋行”也将现场展出玩家熟悉的动漫电玩公仔。







EVENT 台湾专讯

微软展台：各类同捆销售方案以及丰富活动

台湾微软于2011台北国际电玩展推出会场限定方案：“Xbox360 250GB主机＋Kinect传感器同捆组”于电玩展正式上市，并开放限量首卖。此外全球迈克尔·杰克逊迷期待已久的最新Kinect游戏《Michael Jackson The Experience》也在电玩展首日限时展示，重现巨星经典舞步。摊位中还有展出数十款热门游戏以及超大型的Kinect体感区，现场还推出回馈老玩家的各类促销超值方案以及连续三天紧凑精采的舞台活动。

台湾微软零售通路营运暨营销事业群总经理周文英表示：“Kinect for Xbox360体感游戏推出之后，有更多家庭型的新玩家加入了Xbox360行列，因此在今年电玩展中，我们希望打造一个适合全家大小一起同乐的环境，让每位家庭成员都可以在Xbox360平台上找到自己喜欢的娱乐生活，不论是可全家同乐的Kinect体感游戏、或是更多的影音娱乐选择。当然在现场也推出了许多回馈玩家的展场限定优惠及最新游戏，欢迎大家今年电玩展来Xbox360摊位享受我们所提供的家庭娱乐盛宴。”

◆全新“Xbox360 250GB主机＋Kinect同捆组”

最受玩家瞩目的250GB主机以及Kinect的组合在电玩展展场正式与消费者见面，零售价为新台币12888元（约合人民币2881元）就可以将Xbox360 250GB主机及Kinect传感器带回家（含《Kinect大冒险》中文化游戏一片），展场抢先首卖、每日限量供应两百台。

◆展场限定，只在台北电玩展才可以享受

●“买超值！玩家回娘家”超值方案：为回馈长久支持的老玩家，电玩展期间购买Kinect传感器优惠价只要新台币4990元（约合人民币1115元），再加送紫色Kinect T-Shirt一件。

●全新未曝光游戏抢先玩：全球迈克尔·杰克逊迷期待已久的最新Kinect游戏《Michael Jackson The Experience》在电玩展首日限时展示。火爆刺激的《战争机器3》、最甜美、青春洋溢的《偶像大师2》及最具故事性的《暗龙纪元2》等多款未上市的全新游戏现场开放试玩。此外活动现场也首度与威达云端合作，通过微软的云端技术，整合Xbox360与机顶盒的功能，让Xbox360变身成为数字影音中心，全天可以享受不间断的电视服务。

微软展区活动行程安排

2月18日（周五）

●召开记者发布会

●《Michael Jackson The Experience》全台首度登场，粉丝以经典舞步用Kinect向迈克尔·杰克逊致敬，巨星重现电玩展。

●明星家庭组同台体验体感。

●正妹拉拉队整点报时暖身操。

2月19日（周六）

●《Kinect运动大会》沙滩排球真人秀精采登场，名模热情PK赛。

●Kinect全民运动大会，北中南家庭组总决赛。

●《偶像大师2》如月千早幕后配音人气声优，今井麻美玩家见面会。

2月20日（周日）

●明星家庭，欢乐体感日。

EVENT 台湾专讯

索尼展台：丰富游戏与豪华制作人阵容登场

台湾索尼计算机娱乐（SCET）在本次台北国际电玩展的展出内容非常强大，引进了280英寸巨幅3D LED屏幕墙播映3D游戏影片，展出上百款PS3/PSP游戏，并请到多位日本知名游戏制作人访台与玩家见面。

本次SCET大手笔邀请多位日本知名游戏制作人来台与玩家见面，阵容包括：

●《最终幻想 纷争012》制作人间一郎与制作团队

●《怪物猎人携带版3rd》制作总监辻本良三

●《合金装备 和平行者》总监小岛秀夫与声优菊地由美

●《超级街头霸王4》制作人小野义德

●《GT赛车5》制作人山内一典

●PlayStation Move产品设计总监宫崎良雄

SCE Asia总裁安田哲彦与PlayStation代言人杨丞琳于2月18日台北国际电玩展开幕当天上午10:30连袂登台主持PlayStation摊位的开幕仪式，替为期5天的展出揭开序幕。

索尼在现场设置了多个主题展区，提供《GT赛车5》、《PlayStation Move群雄大冒险》、《SOCOM4》、《美国职棒大联盟11》、《摩托风暴 末日启示》、《VR网球4》、《杀戮地带3》、《东方雀神》、《怪物猎人携带版3rd》等已上市和未上市的PS3/PSP游戏试玩。

SCET并于现场举办“怪物猎人携带版3rd猎人特别赛”与“超级街霸4台北国际电玩展特别赛”等比赛活动，将提供丰盛的奖品。

除了精彩的活动之外，现场展售区还提供PS3与PSP主机与游戏特惠方案，买PS3主机搭配游戏就送DS3无线控制器。预定2月22日推出的《杀戮地带3》中英文合版也在现场进行首卖，前100名排队购买的玩家可获得新台币300元的PlayStation Network预付卡。



◆台湾索尼摊位重点展区介绍

【GT赛车5试乘区】：特别从国外运来的一座以5台BRAVIA电视打造而成的环绕试玩驾驶舱，并于现场重现“GT赛车5典藏包二版”收录的Nissan GT-R模型，玩家将有机会亲眼目睹梦幻超跑。

【PlayStation Move乐园】：展出《PlayStation Move群雄大冒险》与《SOCOM4》等多款PS Move游戏试玩。

【PlayStation3新作区】：展出《美国职棒大联盟11》与《摩托风暴 末日启示》等多款PS3游戏试玩。

【PSP新作区】：设有《东方雀神》、《怪物猎人携带版3rd》与《合金装备 和平行者》专区供玩家试玩。

【3D游戏体验区】：展出《大众高尔夫5》与《VR网球4》等PS3 3D立体游戏供玩家体验。

【18+游戏专区】：精彩刺激的《杀戮地带3》等PS3限制级游戏供玩家试玩（要检查身分证件）。





◆PlayStation台北电玩展限量赠品

【制作人签名赠品】

●《最终幻想 纷争012》制作人间一郎与高桥光则签名小海报（限量50份）

●《怪物猎人携带版3rd》制作总监辻本良三签名小海报（限量50份）

●《合金装备 和平行者》总监小岛秀夫与声优菊地由美游戏封面图签名机会1次（限量50份）

●《GT赛车5》制作人山内一典签名小海报（限量20份）

【限量抽奖赠品】

●《怪物猎人携带版3rd》特别纪念赠品

●《合金装备 和平行者》特别纪念赠品

另准备有《最终幻想 纷争012》限量卡片给该场舞台活动的前100名玩家。





◆索尼展区活动行程安排

【2月18日（周五）】

●10:30-11:00：PlayStation摊位开幕式（SCE Asia总裁安田哲彦与PlayStation代言人杨丞琳）

●11:30-12:00：PlayStation Move之SingStar Dance劲歌热Move（设计总监宫崎良雄）

●13:30-14:00：Dissidia012FinalFantasy（制作人间一郎与制作团队）

●15:30-16:30：GT赛车5台湾区总冠军赛

【2月19日（周六）】

●10:00-11:00：怪物猎人携带版3rd猎人特别赛

●11:30-12:00：怪物猎人携带版3rd（制作总监辻本良三与特别来宾小岛秀夫）

●13:30-14:00：合金装备 和平行者（总监小岛秀夫与声优菊地由美）

●15:30-16:00：GT赛车5亚洲杯准决赛

●16:30-17:00：GT赛车5亚洲总决赛暨制作人谈话会（制作人山内一典）

【2月20日（周日）】

●11:30-12:00：魔界战记4舞台活动

●13:00-13:45：超级街霸4特别赛初赛

●13:30-14:00：超级街霸4特别赛决赛暨《街霸X铁拳》特别秀（制作人小野义德）

●15:30-16:00：PlayStation Move游戏介绍

EVENT 台湾专讯

本土创意发光！MIT游戏精品馆介绍

台北国际电玩展也设立了“MIT游戏精品馆”，把台湾自制的好游戏呈现在玩家面前。主办单位台北市计算机公会表示，为打造此一平台增加台湾自制游戏的能见度，将延续2010年“GAMESTAR&MIT游戏精品馆”的广大回响，以“MIT游戏精品馆”联合展示，鼓励游戏自制的风气并推广优秀的作品。

今年“MIT游戏精品馆”共邀集国内十三家游戏研发商共同组成，现场将展出十六款国人自制的作品，类型包含网络游戏、手机游戏、网页游戏、休闲游戏等。中华网龙与宇峻奥汀分别展出了《天子传奇Online》与《三国群英传2》；华义国际则推出由五大种族与三十二个职业角色构成的奇幻作品《神钥王Online》；鈊象电子将展出3D科幻力作《蓝星战记》，以及以古典名著《西游记》为背景的《西游释厄传》。

为了促进更多商机媒合，协助国内游戏业者有机会将产品推广至海外市场，主办单位于电玩展期间也特别规划了“游戏商谈区”，提供海外游戏业者（国际买主）与国内游戏研发商预约会谈，可直接在现场体验游戏及洽谈合作。目前预约场次超过三十场，买主多以亚洲地区为主，包括韩国、日本、香港、马来西亚、新加坡和中国大陆，以及有来自美国、俄罗斯等地的国际买主。

此外，为了更突显MIT的精神，现场也将同步展出“第一届金漫奖(2010年)”入围与得奖作品，金漫奖是台湾行政院新闻局为鼓励原创漫画启动的项目计划，现场将有今年度征件说明，并送出限量折纸公仔。至于玩家体验游戏时所使用的计算机设备，也是由台湾品牌厂商华硕计算机及曜越科技所独家赞助。“MIT游戏精品馆”于2月18日至22日展出。



EVENT 台湾专讯 BD播放器限制高分辨率模拟影像输出

本刊讯　根据Blu-ray Disc蓝光光盘著作权保护技术AACS的规范，2011年1月以后生产的BD播放器，模拟影像输出部分将全面禁止以高分辨率（HD）模式输出，仅能以标准分辨率（SD）模式输出。

AACS是由IBM、英特尔、微软、松下、索尼、东芝、迪斯尼与华纳等信息、家电与影业大厂所联合制定的著作权保护技术，规范数字影音数据的保护与管理等措施，被BD与HDDVD高分辨率激光视盘采用。

在AACS最终版协议中，因为考虑到模拟影像输出的防拷保护机制不够强固，无法有效避免侧录盗版的问题，因此纳入了一般被称为“模拟落日条款”的具体时程规范。该条款规定2010年12月31日以后生产销售的BD播放器，在透过模拟影像输出端子播放受AACS保护的BD影片时，将不允许输出高分辨率（1080i/720p/1080p）影像，只能输出标准分辨率（480i）影像。2013年12月31日以后生产销售的BD播放器，将更进一步全面禁止模拟影像输出。

具备BD播放功能的PS3同样也受到规范限制，SCE在接受日本媒体访问时表示，将会遵循AACS规范来处理PS3的生产销售。不过因为条款中允许已推出的原有款式BD播放器可以继续销售到2011年12月31日为止，因此市面上现有的PS3主机暂时不受限制，可以继续销售。

对预定3月10日在日本推出的“缎布银”配色款式PS3，SCE表示该款式只是原有CECH-2500系列PS3的配色改款，因此被归类为已推出的原有款式BD播放器，同样不受限制。





EVENT 台湾专讯 PS2主机全球销量突破1.5亿 刷新游戏主机销售纪录

本刊讯　索尼计算机娱乐（SCE）于2月14日宣布，2000年3月4日推出的PlayStation2主机，全球累计销售台数已于1月31日突破1.5亿台，再次刷新游戏主机销售纪录。

PS2是SCE旗下家用主机PS家族的第2代，以大幅提升的3D处理效能、支持DVD播放等特色，一跃成为当时各界关注的热门商品。PS2于日本首发前3天就卖出98万台，是PS首发时的10倍规模。后续在北美、欧洲与亚洲推出后也持续畅销热卖，2004年11月推出体积缩小的薄型机种后，又掀起一波销售高峰。推出5年9个月后达成累计销售1亿台的里程碑，推出10年11个月后达成销售1.5亿台的新纪录。在问世即将届满12年的今日，仍在东欧、中东、东南亚等地区维持稳健的需求。

截至2010年12月底为止，PS2共推出10828款游戏，累计销售套数15亿2700万套。

EVENT 台湾专讯 《FF纷争012》发售纪念企划 繁体中文版预定今年春季登场

本刊讯　SQUARE ENIX宣布，预定3月3日推出的PSP动作对战游戏《最终幻想 纷争012》，将推出一系列发售纪念企划活动，于PlayStation Store推出PS版《最终幻想V》供玩家下载游玩。

另外，SQUARE ENIX并预定与日本集英社合作，在游戏月刊杂志《VJUMP4月号》的特别附录中附上《最终幻想 纷争012》追加角色造型“史克尔（王国之心服装）”的下载代码，以及可用于卡片游戏《Final Fantasy Trading Card Game》的宣传赠品卡“史克尔”。

PSP《最终幻想 纷争012》预定3月3日推出日文版，UMD光盘版价格6090日元，PSN下载版价格4980日元。繁体中文版预定2011年春季推出，价格详情尚待后续公布。



TOP 新闻直击 HOT TOP GAME NEWS

●SEGA宣布，将于2011年夏季推出《仿真J联盟足球》系列15周年纪念作品《模拟J联盟足球7欧洲加强版》。这次玩家将担任球队总教练，转战日本J联盟与欧洲6大联盟，培训球员挖掘新人，在球场上替球队运筹帷幄赢得胜利。游戏除了系列传统的J联盟之外，并加入意大利、英格兰、荷兰、西班牙、德意志、法兰西等欧洲6大联盟，收录J联盟38个球会与欧洲6大联盟116个球会。这次玩家将改以全权教练的身分来经营球会，并随着经验与名声的累积来让自己成长。



●Activision宣布，《变形金刚3》游戏正由High Moon Studios研发中，预定今年夏季问世。《变形金刚3》游戏将以孩之宝传奇系列《变形金刚》为基础，结合全新匿踪侦查作战模式，游戏将带领玩家进入电影故事线的序章剧情，体验博派与狂派的终极战斗，带领玩家进入今夏备受期待的电影《变形金刚3》的世界中，并且将揭开另一个邪恶的真面目SHOCKWAVE。《变形金刚3》预定今年夏季问世，电影《变形金刚3》则预定今年7月1日在北美上映。



●由LEVEL-5制作，将在N3DS登场的《闪电十一人》系列新作，先前名称暂定为《闪电十一人4》，官方正式公开本作名称定为《闪电十一人GO》。《闪电十一人GO》的舞台在《闪电十一人3》的10年后。故事将以新主角松风天马为中心，为了改变10年后腐败的足球界，玩家要再一次和新生雷门足球队一同挺身而出改变世界。新作似乎也采用了前所未有的新系统。



●LEVEL-5于官方网站正式公开PSP角色扮演游戏《纸箱战机》将延期发售，发售日由先前公开的2011年3月17日，延期至5月26日发售。根据官方表示，开发小组为了要在收录众多新要素的同时，又能够兼顾游戏的高质量，判断需要再延长开发时间，所以作出了延期发售的选择。看来对于本作有兴趣的玩家需要再多点耐心等等了。



●由Spicy Horse资深创意总监American Mc Gee担当制作的异色经典游戏《爱丽斯惊魂记》续作《爱丽斯惊魂记 疯狂再临》，官方继东京电玩展后放出第3波宣传影片。本作故事发生在前作的10年之后，主角将面对在遭遇致命火灾后，失去亲人的情感创伤，她必须努力从这样悲伤的情感中力求振作。当她待在精神疗养院一段时间后，她离开了那里，想要找出导致她家人离奇死亡的真正原因，而她却意外地从阴郁气氛的伦敦，进入了一个神秘的仙境。本作预定2011年推出。



●《蝙蝠侠 阿卡汉城市》总监Sefton Hill已经确定，此款游戏将只有单人模式。Sefton Hill指出，或许只有单人模式不是时下流行的选择，但他们深信，当玩家玩到这款游戏的时候，玩家会同意他们的选择，也会认同他们做了正确的决定。对于有质疑游戏似乎聚集了太多坏人，Sefton Hill表示，他们会选择他们认为能够表现出最有趣故事的角色，还有谁最能够以原始且有趣的方法来挑战蝙蝠侠的坏蛋。所以，的确有很多很多的坏人，他们未来还将陆续公布一些坏人。



●CAPCOM于2月14日配合情人节的到来，放出《怪物猎人携带版3rd》由日本知名艺人后藤真希所培育的随行艾路供玩家下载。本次放出的随行艾路和主人后藤真希一样名为“maki”，毛色白色，攻击方式为只用爆弹，攻击倾向小型优先，性格勇敢。后藤真希曾经参加过早安少女组，为日本知名艺人，同时也是《怪物猎人》系列忠实爱好者，系列游戏时间累积超过2000小时，可以说是位老手猎人。



三巨头解读《任天狗》幕后花絮

3DS平台的《任天狗+猫》2月26日就要随主机首发与广大玩家见面，这次的《任天狗+猫》分为3个版本，分别是贵妇犬版、法国斗牛犬版和柴犬版，每个版本中都有9种不同的狗狗可供选择，其中贵妇犬版中的新登场犬种有斗牛梗、杰克拉塞尔（又译作杰克罗素梗）猎犬、博美；法国斗牛犬版本中的新登场犬种为巴吉度猎犬；柴犬版本中的新登场犬种为马尔济斯犬、大丹犬、英国可卡。猫猫的种类在每个版本都是一样的。

而任天堂三巨头（岩田聡、宫本茂、绀野秀树）此时也在任天狗的官网，为即将上市的新游戏做最后的热身宣传，讲述了一些关于《任天狗》幕后不为人知的新鲜事，下面请看详细内容。





猫的加入

6年前的2005年，DS版《任天狗》发售，不久后就有了“下次改做猫吧！”“为毛不出任天狗2啊？”这样的请愿声，当时在情报与开发部供职的绀野说，其实收到反馈后的第一时间，他们在私下就曾经使用电脑，把狗狗用猫的模型替换实验过。而社员们也开会专门讨论过续作的动物“人选”，“马的话在欧洲一定很吃得开！”“海豚怎么样？”，一时间，会议室变成了动物世界演播室。岩田社长插话说，不管经过怎样的调查与讨论，作为商品，上市必须有一个契机。2005年之所以有《任天狗》的出现，还有一个意料不到的情况，就是宫本茂家中养着一只狗狗，他本人对狗的感情也推动了这款游戏的诞生，宫本茂紧接着旁敲侧击地说，出完狗，借着人气就出猫，这不是任天堂的做派。就在外界为狗之后到底会以什么动物为主角而争论时，宫本茂发出了“我养猫了”的宣言，任天猫的气场于是在公司上空形成了积雨云，越凝越重。岩田聡饶有兴趣地问宫本，狗和猫一起养的感觉时，宫本口若悬河说了起来，“当狗狗看到后来的猫猫时，变得非常高兴，就好像自己的孩子似的……”（此处省略200字）猫狗本是平等的，为什么不在任天狗中加入猫来锦上添花呢？讨论之后，于是一个大胆的想法出现了……











猫与狗

决定要在游戏中加入猫以后，从会社高层做起，都开始观察猫平时的生活，尤其是和狗在一起时的样子，以及它们的不同。宫本以自己的亲身经历开始解说猫合狗的地盘观念，狗狗的地盘是一个固定的范围，进入这个范围的人都会被它注意，而猫猫则更喜欢让东西占上它的味道，如果有喜欢的东西它们就会上去，弓着后背蹭来蹭去，直到心满意足，形象点解释，一个是强调对土地的占有感，另一个则是恋物癖。当喜欢的东西出现时，猫与狗的反应也非常不一样，狗是一下子径直冲上去，猫则先注目观察一会儿，然后狡猾地像狩猎一样踏着猫步慢慢接近，最后冲锋。宫本茂提起宠物就让另两位插不上话，他说，猫狗的尾巴反应也很有趣，猫是缓慢的摇尾巴，而狗则为了表现有精神，拼命晃动尾巴。因为猫比较好动，尤其喜欢从高处跳下来，那么在游戏中也会加入这样比较高的道具。开发之前的长时间的生活体验为以后打下了基础。

手掌中的世界

狗与猫的骨架、动作以及眼神的不同，在游戏中都有很好的体现，绀野秀树接着说了一些3DS在摄像头采集信息方面的优势，意思就是，小动物们可以第一时间做出互动反应，让主人觉得有趣。更可以使用照相功能可以将游戏中的小动物制作成卡片，虽然不能使用擦身通信的功能传给对方，但也可以放在掌机中聊以自慰。接着，三人的话题由动物转向略微枯燥的机能，岩田社长说起了一个最近日本的网络流行语，“擦身通信的逆袭”，由此可知擦身通信机能在日本的火爆程度，如家中长辈出差的话也可以要求带上掌机，这样就可以与国外的玩家进行通信了。最后，岩田社长解释了这次为什么要制作三个版本的《任天狗+猫》，主要还是为了促进商业销售，虽然会给营销部门增加压力，但是对整个销售业绩的提升却是十分有好处的一件事。归根到底游戏是一种商品，所以会社在这款游戏中最后加入了一些其他要素。









Xperia PLAY
手机部分功能列表





拍照摄像

最大分辨率510万像素
自动对焦
内置闪光灯
地图标签
图像防抖
网络分享
触摸对焦
数码摄像
视频博客



音乐播放

专辑封面
蓝牙立体声（A2DP）
谷歌音乐播放器
支持MP3/AAC格式
PlayNow 服务
索爱音乐播放器
立体声扬声器
TrackID 曲目识别服务

互联网功能

Android Market
电子书签
谷歌搜索/语音搜索
放大缩小
网络浏览器

连通性

3.5 mm音频接口
GPS/DLNA
谷歌定位服务
谷歌街景地图
多媒体传输协议
Micro USB 接口
调制解调器
Facebook 同步功能
Google Sync 同步功能
Microsoft Exchange ActiveSync 同步功能
Sony Ericsson Sync 同步功能
USB 2.0 传输协议
Wi-Fi/Wi-Fi 无线热点

Xperia PLAY将与iPhone一争高下

虽然Xperia PLAY预定于3月在美国地区上市，不过已经有两款关于Xperia PLAY手机的广告已经先期登陆互联网，为之后的发售做热身准备。被玩家亲切称呼为PSP手机的这款智能移动设备，在两款广告中都以游戏功能强劲为主打内容，其中一款广告中，分别借取了模拟人生、足球、赛车的创意，相信先期发售的游戏中一定有这几款类型的游戏。

2月13日，远在西班牙巴塞罗那的2011移动通信大会上，索尼爱立信的CEO和该手机的设计者一起参加了发布会，会上，Xperia PLAY以一句“在索尼爱立信工作10年，这是我最引以为傲的瞬间”起头，谈起了Xperia PLAY的诞生秘话。详情请见坂口访谈。

索尼爱立信的CEO柏诺德在会上回顾了2010年在手机方面的业绩并为“PSPhone”加油助威。

柏诺德说，“仅仅利用9个月的时间，索尼爱立信就占领了全球Android平台14%的市场份额。那时，我们只有4款采用Android平台的手机，但在西欧我们已经是第一了。”他同时表示，“如果没有美国市场，我们就无法实现Android平台全球第一的目标，若想实现全球第一，我们必须占领25%的份额。”

“由于公司部分被索尼控股，所以索尼爱立信能设计与起居室和电视设备连接起来的更加美观的手机。索尼爱立信拥有更好的屏幕技术和摄像性能。在这方面我们能够通过联合产品和平台的各自优势进行创新，索尼爱立信Xperia PLAY就是极好的例子。”

2011移动通信世界大会前夜（2月13日），索尼爱立信正式发布了PlayStation手机Xperia play。该机将于三月首先在美国上市，预计年内这款手机将在中国上市。柏诺德认为，“这是第一款真正实现提供高度游戏体验的移动设备。”目前，Xperia play基于android Honeycomb操作系统，游戏内容方面目前已经有50款游戏。

当问及为何选择美国运营商verizon来代理销售？柏诺德坦言：“如果没有美国市场，我们就无法实现Android平台全球第一的目标。”

柏诺德接着说，“此前索尼爱立信发布新品时，总是先欧洲再美洲，但是后来我们意识到如果不是首先使用，美国人是不会买的。因此，我们改变了策略，把我们的CTO和主要创作团队从欧洲转移到了美国。美国运营商感到我们对美国市场是如此看重，他们也会更重视我们。”

谈及Xperia Play将如何与苹果iPhone展开竞争时，柏诺德称，“Xperia Play针对与苹果不同的市场，虽然苹果iPhone非常强势，但我们的产品定位不同，Xperia Play是一款游戏和娱乐为主的手持设备，它的目标用户更多的是年轻人。”



另根据KOTAKUJAPAN网站的报道，已经可以在日本国内预定3月份在北美发售的Xperia Play海外版，不过网上的定价已经被炒到99万日元，是售价2万5千日元的3DS的40倍，可见Xperia Play的上市，无论对手机和掌机市场都造成了双重打击。



用手机玩PS——
“Xperia Play”之父坂口立考访谈

2月13日，索尼爱立信官方宣布了3款Xperia系列的智能手机，其中的“Xperia Play”格外抢眼，它是首部经过PlayStation Certified认证的手机，可以运行PS游戏。“Xperia Play”更强调游戏性，采用滑盖设计，并使用△○×□的标志性按键，新手机将于3月首先在美国发售，包括SCE、EA、NBGI在内的多家游戏厂商宣布届时将会有包括《吉他英雄》、《刺客信条》在内的50款游戏同步发售。Xperia Play采用Android 2.3系统，使用1GHz Snapdragon处理器与Adreno 205画面处理器，分辨率为854×480，使用4英寸全彩触摸屏，510万像素摄像头、蓝牙、GPS定位系统、WiFi无限网络，待机时间400小时，可连续玩5个小时游戏。2月举行的台北电玩展中将会展出Xperia Play。

以下是Xperia Play之父坂口立考的访谈实录。



——为什么会现在美国发售，日本推迟这么久呢？

坂口　这是根据各国移动网络运营商的状况来决定的，各国的情况不同，日本的通信事物也许要多一些，所以本机的发售也会相对晚一些。

——通信方式是CDMA吗？

坂口　也有WCDMA版。

——那么游戏界面会出现PlayStation Store的LOGO吗？



坂口　具体是Xperia还是PlayStation Store这不是我一个人决定的，还需要时间去商谈解决吧。

——说起在手机上放置游戏功能这点，您觉得最辛苦的是什么？

坂口　各方面不能逊于同配置的手机，比如正在玩游戏的时候电话不能延迟，虽然是有游戏功能，但手机毕竟还是以通信为主，不能因为加入游戏功能就舍本逐末，还有机身的尺寸不能太大，虽然尺寸大一些玩游戏会很爽，但是打电话会相当不方便，那就糟糕了。

——玩游戏的时候正好来电话了，这时游戏能不能自动存档呢。

坂口　基本上是这样设计的。

——您指的是单机游戏吧，那如果是网络联机游戏的就会突然中止了吧？

坂口　先期发售的都是曾经在PS平台上很知名的单机游戏，当然一些通信对战等网络联机游戏也会很快发售，而且以后还会有更多类型的游戏出现。

——根据官方的消息，会开放下载初代PS的经典游戏，不过在展示会中看到的都是一些在手机平台比较知名的游戏啊。

坂口　是的，说到底还是手机的市场比较大，因此在Android上制作的游戏会很多，以后还会有利用电话机能的游戏出现。

——游戏的购买途径您能否简单谈一下？

坂口　游戏可以通过Android Market购买，也可以在移动网络运营商的销售点购买，另外，PlayStation Store正式运行以后，也可以在那里购买，总之就是购买渠道有很多。

——如果是使用LR键的PS平台游戏，是不是指定从PlayStation Store获得比较好呢？不同的游戏在不同的平台下载，这样会不会更方便一些？

坂口　也许吧，像这种问题应该去问老大平井吧，我们会根据客户的要求做出相应的改变，总之以顾客满意为我们的宗旨。

——如果有同业竞争公司也推出游戏概念的手机，您认为Xperia Play有什么优势吗？

坂口　那就是操作性，这是索尼很多年以来积累的宝贵经验，我想不用我说大家也知道这一点。

——内存方面您能否简单介绍一下？

坂口　内置8G存储卡，可以通过SD卡扩充，我想不管是游戏还是手机的功能，目前来讲都相当够用了。

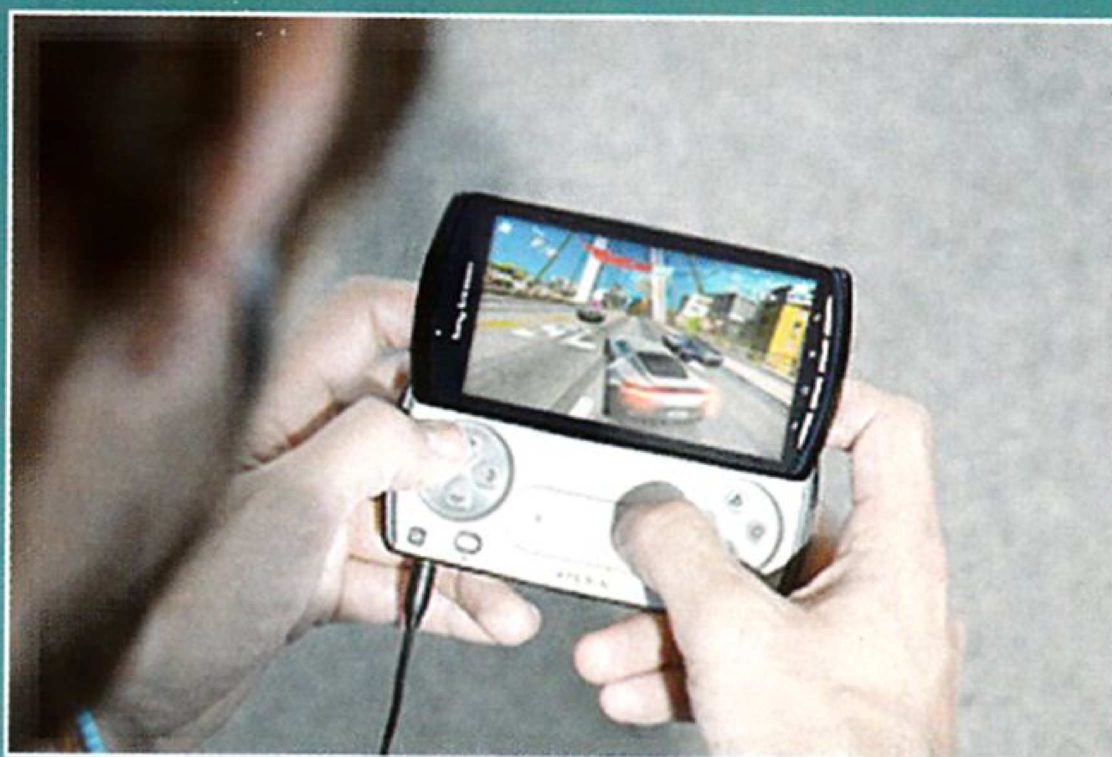
——NGP也已经发表了，这两者有什么差别吗？

坂口　好问题！但Xperia Play是手机啊，可以随时随地放在身边，并且时刻处于开放状态的手机，而NGP不是手机，可以理解为一个超级手机、一个超级



掌机这样。一定会有客户喜欢Xperia Play的，因为根据世界各国不同的移动网络运营商，新手机有可能只需99美元，在日本的话，再过几个月，变成0元手机也不是没有可能。

——现在这个手机的游戏平台上宣布的都是PS游戏的下载服务，那么以后又没有可能会提供PS2以及PSP的游戏呢？



坂口　PS3游戏的话肯定是没有可能，不过PS2和PSP游戏的话，得去问一下负责手机游戏平台方面的技术人员。如果有可能的话，我是说如果，那么像我这样的大叔级玩家也有可能会回归，

——Xperia Play手机的理念，究竟是能够玩PS初代游戏的手机？还是享受新游戏感觉的手机？我个人感觉后一种更贴切些，那么究竟能让玩家享受到什么样的互动游戏呢？



坂口　我不是游戏制作人，我也只能对游戏开发者们说，“请努力加油做游戏吧”这样的话，我想在游戏方面，应该是会推出方便携带时玩的游戏类型吧。谢谢大家。

结束语：从坂口立考直爽的话语中，我们了解到，能玩PS游戏的手机，只是Xperia Play的一个起爆点，之后还会有很广阔的发展空间，期待该手机能带给我们更多的惊喜。不过在中国市场，等手机真正上市的时候一定会是雷声大雨点少的局面，因为不少人其实都是前排围观的。

真 三國無双 6

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6			2011年3月10日
	动作	KOEI	7560日元	日语
	蓝光	1~2人	分辨率未定	12岁以上

KOEI预定在今年3月10日推出的《真 三国无双6》是以纵横战场一骑当千为主题的系列最新作，本作以「电影式一骑当千」为概念，继承系列作特色的爽快感，改正了前作当中种种不尽人意的地方，运用最新技术强化演出效果，导入更具临场感的无接缝游戏系统，支持3D立体显示。这次最新消息公布了三名角色的信息，三国最强之吕布强势回归，另外让玩家对本作游戏具体模式也有了一个大概的了解，距离本作发售日越来越近，各位无双众是不是已经有些迫不及待的想要玩到本作了？耐心点，还有半个月的时间。



魏

许褚 仲康

声：吉水孝宏

许褚有着一副魁武壮硕的体格，与恶来典韦一同在曹操身旁担任亲卫队负责护卫工作。憨厚的待人态度与天真无邪的言行举止，总是能让周遭气氛和缓下来。而另一面则是在战场上如猛虎般奋不顾身勇猛作战的勇士，因而替他赢得了「虎痴」的别名。本作中他依旧使用的是巨大的碎棒。

曹丕 子桓

声：神奈延年

曹操的儿子，生来就背负着继承霸业的命运，有着足以统御一国的才气，不过因为成长的环境与高人一等的知性，使得他总是有着冷酷的发言与高傲的态度。是个能以冷静的态度看清世间万事、以一己之力应对世间万事的人物。在曹操过世后不久就登基称帝建立魏朝。





他

精通武艺弓马娴熟的猛将，如鬼神般勇猛的形象而被时人誉为「人中吕布，马中赤兔」，在他眼中再多的敌军也只不过是杂鱼一般的存在，就是这种霸气使得士兵对其闻风丧胆。本作吕布武器终于回归传统样式的方天画戟，而且更是增加了很多霸气，使得整个人物更加的帅气。

吕布 奉先

声：稲田彻

などいらんよ、策。かかる火の粉を払う、それだけだ

孙坚 文台

声：德山靖彦

孙坚是个稳重开朗的勇将。有着聪明的君主、勇猛的将领、温柔的父亲等不同的面貌。以胆识计谋成功杀退海盗成名后，活跃于讨伐黄巾的战役，后成为长沙的太守，但可惜去世的太早。在本作中孙坚满头白发的帅气形象使得人物显得更加稳健，得意武器依旧是大刀一把。

吴

孙权是江东猛虎孙坚的次子、江东小霸王孙策的弟弟，被孙策评为具备治国长才，后继承父兄基业建立吴国并登基称帝。一开始对自己的实力与行动没什么自信，不过在大家的帮助下很快就成长为英明的君主，使得吴国与魏蜀两国形成三国鼎立之势。得意武器是宝刀一把。

孙权 仲谋

声：菅沼久义

练师

声：神田朱未

本作加入的全新女性角色，隶属于吴国势力，本身是侍奉孙尚香的女官，落魄豪族步骘的女儿，以过人的武艺被雇用为孙尚香的护卫。史实中的步练师是孙权的妻子，一般称作步夫人，本作中练师使用的是弩，在355S中月英也是用弩，不过效果不怎么好，希望本作可以有所改进。

关羽 云长

声：增谷康纪

蜀国五虎将之首，是个重义精武的稀世英雄，与刘备、张飞结为异姓兄弟，为建立蜀国而尽心尽力。因为有着气派的长须而被献帝赞为「美髯公」，自此成为他的别名。有着与刘备不同的个人魅力，不论敌我都为之倾倒。至今仍旧是三国群英中最受民间尊崇的人物。得意武器当然是青龙偃月刀。



张飞 翼德

声：挂川裕彦

豪放磊落的纯粹战士，与刘备、关羽结为异姓兄弟。有着与关羽匹敌的过人武艺，曾于长板桥单骑喝退曹操大军。性格如孩童般单纯，不过也因此有着急躁直肠子的倾向。因为是三兄弟中年纪最小的，另外还非常爱喝酒，常因好酒而误事。得意武器则是标志性的丈八蛇矛。







关索

声：三浦祥朗

关索是中国民间传说中的人物，同时也是关羽的第三个儿子，性格认真专注且做事努力不懈，总是以真挚的态度待人，经常在无意间掳获女性的芳心，以「花关索」之名广受民众欢迎。在野史中与鲍三娘结为夫妻。本作中关索的得意武器被设定为双节棍，动作十分华丽。

关平

声：中尾良平

原本是河北地方人士关定的儿子，在关羽过五关斩六将与结拜大哥刘备会合的旅途中，因借宿关定家的机缘而成为关羽的养子。有着单纯诚实的性格，非常倾慕有着相同特质的义父关羽。在投入刘备军麾下后，转瞬间就练就了一身好武艺。不过在正史中关平其实是关羽的亲生儿子。



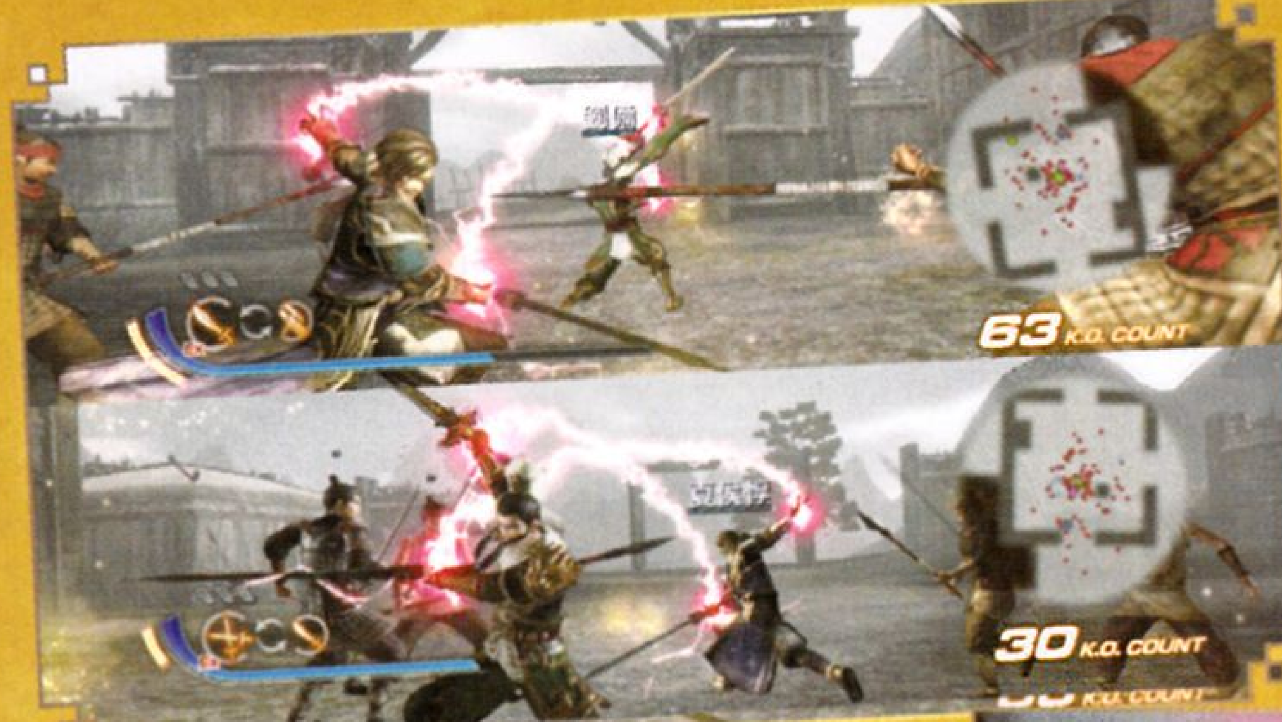




↑地图上每个格子都包含一个关卡，其中又分为「都城」与「战斗」2种关卡。

○正解

↑修学士偶尔会出现在城中，与之对话他会考验玩家对于三国的知识，五题中答对四个就可以获得系统提供的奖品。

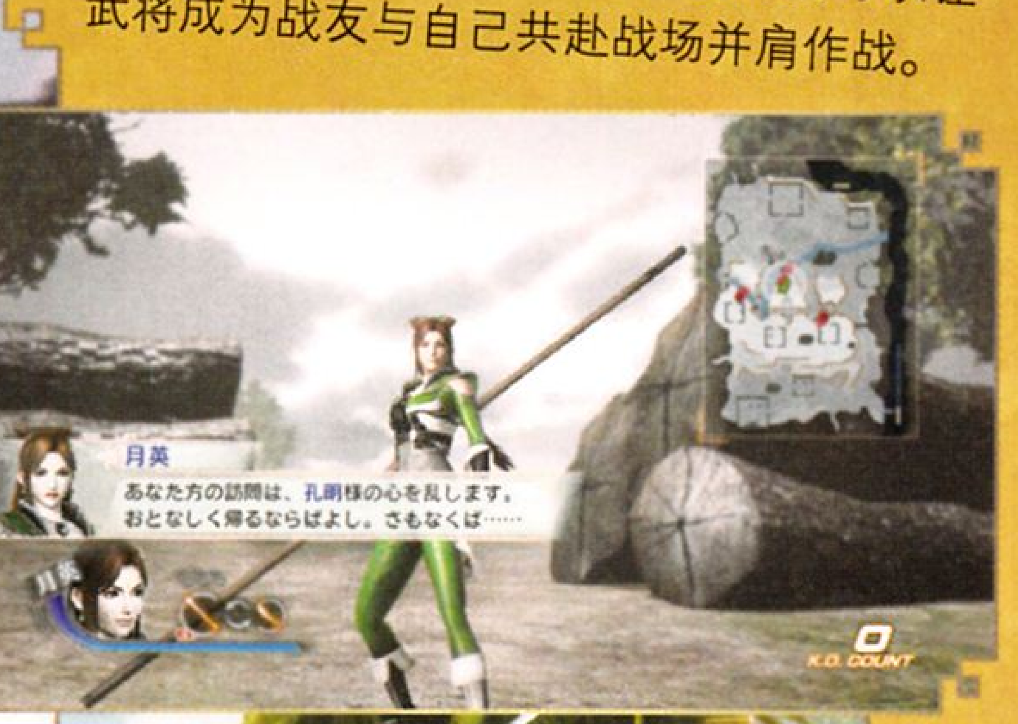




之前已公布过的「年代记模式」，现在有了更加详细的介绍，在此模式中玩家可以挑选自己喜欢的武将，在六角格组成的中国大陆地图上，挑战各种依照《三国志》故事设计的战斗。都城中有打铁铺、武器店、料理店、行商、修学士等，玩家可以利用这些设施来打造武器等。除此之外还可以拜访都城中的其他武将，通过对话加深彼此的交情，一定程度后就可以让武将成为战友与自己共赴战场并肩作战。













战斗关卡中设定了各种不同难度、限制条件与报酬奖金的战斗，其中包括各武将专属的列传，让玩家体验各种重现三国名场面的特别战斗。年代记模式支持双人合作游玩，玩家可以挑战与单人游玩时不同的攻略方法，比如分别攻略据点或是联手对抗强敌等，还可以联手施展超强力的「激无双乱舞」。



↑本作依旧有豪华宝箱版，内含游戏、特典影像与角色画像相框、秘传攻略、角色设定画集以及特制明信片。

龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジ エンド

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：如龙 终章		2011年3月17日	
	动作冒险	SEGA	7980日元	版本
	蓝光	1人	720P	17岁以上



《如龙 终章》是以黑帮恩怨情仇为主题的《如龙》系列最新外传，作品将采用颠覆系列作品传统的"丧尸题材"，这对于SEGA和系列玩家来说都是一次不小的变革。在《如龙 终章》中玩家将扮演包括"堂岛之龙"桐生一马在内的四名主角，并将面对神室町突如其来的丧尸危机，用手中的武器来与丧尸们进行一场激烈战斗是另主角们生存下去的唯一选择。

近日，SEGA不仅公布了"打造搭档吧！"相关系统设定，还接着马不停蹄地公布了《如龙 终章》中收录的相关强力配置武器。总之可以肯定的是这款游戏的多重游戏方式和丰富的系统设定绝对是绝无仅有的。



哥们!我的背后就交给你了

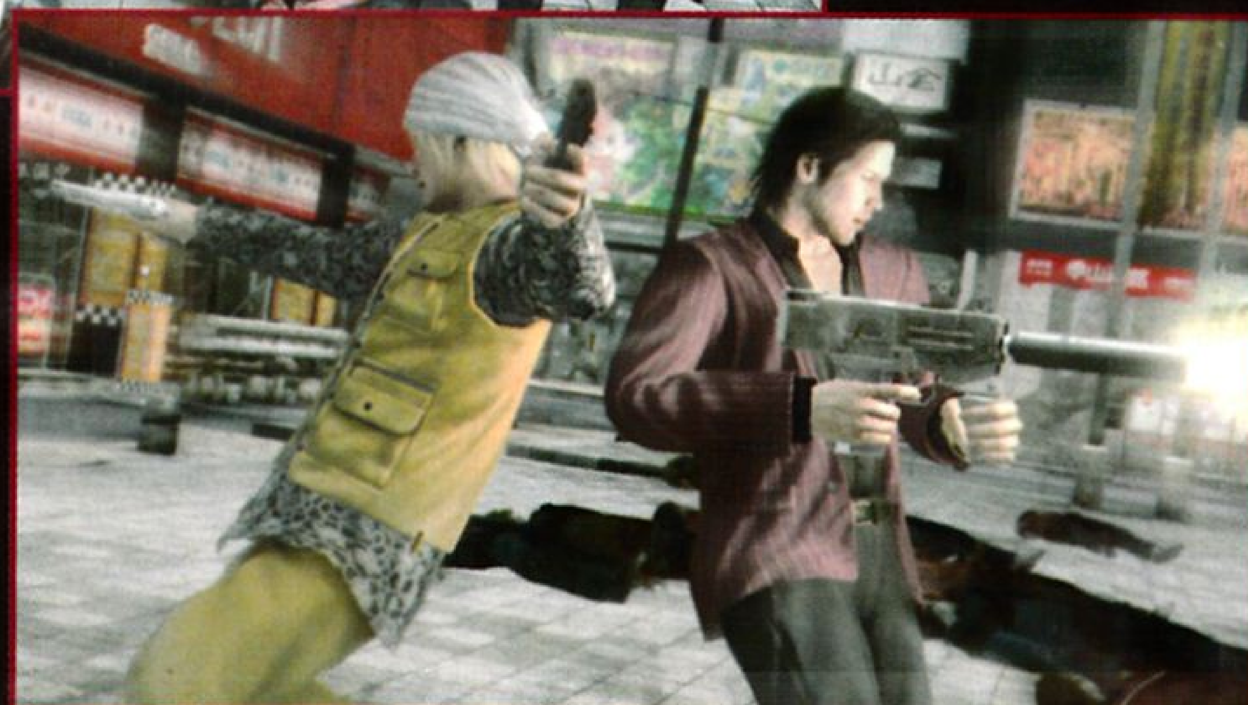
伊达真

伊达警官作为玩家们的老朋友早在《如龙》一代时就已经登场亮相了，这位刚正不阿的警官曾给予过我们极大的帮助，这次他又将与我们并肩作战。



←在本作中，游戏制作方为我们玩家所加入的是全新的"搭档"相关系统设定

丧尸危机万分惊险 全方位开火!



↑俗话说，"人多力量大"，有了搭档的照应，能存活下来的几率就比单打独斗大的多了

→搭档作战的另一个最大好处就在于有队友可以帮你照看背后的死角



在以“枪战动作”为主轴的《如龙终章》中，玩家这次除了单打独斗之外，还可以让神室町中遇见的同伴成为搭档而并肩作战，在战斗中彼此掩护背后视线所不及的死角，达成全方位的强悍火力攻击。

玩家获得搭档的方式虽略有不同，但基本上只要通过特定角色的支线故事，就可以让该角色成为同伴，再依照自己的喜好选择其中一名同伴成为搭档即可。也就是说，想要获得搭档，玩家就得完成支线剧情。

荒瀬和人

荒□和人在过去的系列作品中曾以游戏主角敌人的身份出现过，而这次他会转变为我们的搭档。

爱江山更爱美人 美女尽可兼得







↑要说《如龙》去年最新引眼球的活动莫过于为游戏中的夜店娘角色设定而展开的选秀活动了。

←这次游戏中的“搭档组合”系统拥有极高的自由度，玩家甚至可以挑选夜店娘来和自己并肩作战。

你是我兄弟！火力启动！





↑战斗中搭档可以提供火力支持与发动双人携手的热血动作，玩家可以通过快捷键下达指示来控制搭档的行动。

←曾经灯红酒绿的神室町现在看上去则像是一座鬼城——到处弥漫着一种破败的气氛。

强力兵器爽快扫荡丧尸大军

本作中的“配置兵器”是放置在已被毁灭的神室町各处的特殊武器，包括自卫队放置的战车、装甲车与迫击炮，工程用的机械推土机，从吉田打击练习场拿出来的投球机到随处可见的灭火器，以及丧尸电影中必备的链锯与火焰喷射器，甚至还包括某研究所研发出来的尖端武器电磁轨道炮等。总之，游戏中多样的武器配置够丧尸们喝上一壶了。接下来，就让玩家们一起期待《如龙》版的“生化危机”吧。



←玩家可以在训练营中进行训练，并以此来提升主角与伙伴的经验值以及技能习得。



TEKKEN TAG TOURNAMENT 2 铁拳

ARCADE GAME ARC	本刊译名：铁拳TT2		2011年夏季预定	
	格斗	NBGI	售价未定	美版
	街机基板	游戏人数未定	分辨率未定	审查未定

《铁拳TT2》是2010年9月份于TGS 2010上公布，预定将在今年夏季在街机市场推出的超人气3D格斗作品《铁拳》系列最新作。在此值得一提的是，问世至今已14年之久的《铁拳》系列，作为全球知名度最高与最受欢迎的格斗游戏之一，至今为止系列累计总销售量已经超过了足够令人骄傲的3400万套。

本作中所突出的最大特点就莫过于二对二的双人组队战斗系统了——玩家可以通过战场上角色间的灵活切换打出系列其它作品所无法实现的华丽连携技。



←本作强调双人搭档对战，通过组队双人协力所使出的各种信具魄力的连段攻击将是游戏的最大亮点。



←由于系统的变革，本作的玩法将会与以往作品大相径庭。

双人魄力攻击 铁拳炸裂



←本作收录的角色包含了系列作品之前登场的绝大部分人物，这对于玩家来说是个好消息。

打破命运的桎梏

守护王室之墓的战士

扎菲娜

“祸拔一族”所生的扎菲娜，自身有着出色的灵感能力，为了消灭世上的凶星而踏上了冒险旅程。

三岛流喧哗空手道

三岛一八

一八是平八的儿子，同时也是仁的老爸，不过这三岛家族的命运是被诅咒的。



华裔的可爱美少女

凌小雨

凌小雨精通八卦掌，而同时她的五行拳也十分了得，这位华裔少女在三岛财阀的附属高中上学，不过会功夫的女孩可不好惹。





RESISTANCE 3



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：抵抗3		2011年9月6日
	第一人称射击	SCEA	价格未定	未定
	游戏人数未定	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

日前，《抵抗3》放出了最新宣传视频，最新视频不再像2010年科隆游戏展中展示的那么空洞，外星异形的动作形态、搭乘的飞行工具以及部分射击模式都在视频中透露给玩家。3代的时间是2代结束4年后的1957年，主角为2代中最后的幸存者Joseph Capelli，当然游戏的主题还是以对抗外星生物的入侵为主。Joseph Capelli因杀害前两代的主角Nathan Hale而被军界开除军籍，与妻子和孩子四处藏匿，之后一名神秘博士的造访改变了Joseph Capelli的命运。



异形更凶猛 视觉更震撼





→2010年发布的视频中，并没有这么巨大的异形怪物，如此看来，此公应该为小BOSS级别，想必有针对性的打法。

最新游戏引擎点燃画面

本作将采用Insomniac Games开发的第5代PS3游戏引擎，游戏画面将变得更加细致美丽，前两代中的武器全部收录本作，除此之外还有新武器登场，作为敌人登场的外星异形变得更加聪明机敏，让玩家的胃口大开。除可以进行单机游戏之外，还提供分屏双人合作模式，以及网络多人对战模式。游戏开篇将以Joseph Capelli与博士搭船前往纽约展开。

←该异形的臂展巨长，不知道要如何躲避它的攻击，实在是为Joseph Capelli捏了一把汗。颤抖吧，Joseph Capelli。





↑本作中的很多异形都变得极具智慧，而且还持有威力远超玩家的轻武器。

←很多时候玩家要做的并不是攻击敌人，而是如何躲避来自异形的攻击。

剧情起伏跌宕超期待



ToHeart2 DX PLUS

トゥハート2 デラックスプラス

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：ToHeart2 DX PLUS			2011年夏
	恋爱文字冒险	AQUAPLUS	价格未定	日版
	蓝光	1人	720p	审查预定

超经典TH2重制登场



2004年于PS2上发售的经典恋爱文字冒险人气作品《ToHeart2》再次重制登陆PS3平台。本次的重置版除了将收录原作与PSP版及PC版外传等全部内容之外，还添加了相当丰富的新要素。拥有可攻略女主角总计将近20人的庞大剧情容量，并且有目前尚未公开的隐藏女主角存在。本次还将对既存的原作游戏剧本进行加工，已经玩过原作的玩家也可以在本作中体验到新的乐趣。游戏采用曾经在PS3版《WHITE ALBUM》中使用的人物可动立绘系统，期待RY的同学们也请务必不要错过。



某种意义上讲，本作算得上是发售版本及周边最多的一款恋爱文字冒险游戏了，从最初的PS2版到加入新的可攻略人物的非全年龄PC移植版，此后将PC新加人物版移植PSP平台，以及其间发售的将本传中非可攻略角色剧本汇集的《ToHeart2 AnotherDays》。而游戏改编的动画、OVA、漫画、小说等作品更是层出不穷。主题曲《Heart To Heart》的旋律更是耳熟能详。



←熟悉的女主角们，跨越时空时隔7年再度登陆家用机平台。新老恋爱文字冒险玩家绝不可错过的一作。



青涩恋爱情节

久违的感动……你，是否还记得？



↑游戏采用传统的全屏文字表现方式，对话与情景叙述交错，令游戏有一种在读恋爱小说的感觉。

→通过选择地图不同角色的图标，推动剧情发展。



ToHeart2 ダンジョントラベラーズ DUNGEON TRAVELERS



曾家喻户晓的GALGAME《心之彼端》系列在掌机平台最新作，原作中的角色全部转移到以迷宫为背景的神奇世界中，而游戏方式也由原来的角色扮演+剧情对话变为传统RPG，初回限定版中将会附赠相当数量的粘土玩偶，如下图所示灰常可耐。变成传统RPG类型以后，可以组成最多5人的小队进行战斗，迷宫中充满怪兽，各种装备、道具数不胜数。原作《心之彼端》中的剧情及对话一直被认为是众多GAL中比较有特点的，并没有起伏跌宕的高潮，基本都是平平淡淡的直线，每个人的性格设定都与现实生活接近，角色们的性格中都有各种瑕疵，也让游戏更加平易近人。

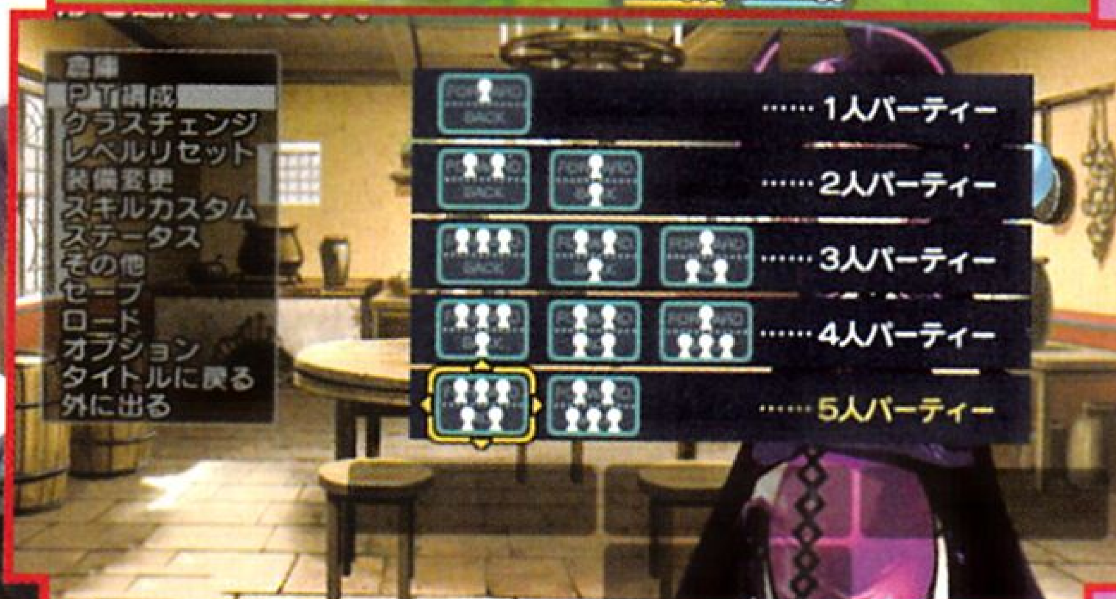


PS Portable PSP	本刊译名：心之彼端2迷宫旅人		2011年5月26日	
	角色扮演	AQUAPLUS	5040日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	17岁以上














本作中的人设将原作人物的萌样完全继承，这从披露的Q版粘土人照片就可以窥知一二，不成比例的大眼+兔耳等造型可以说在这款RPG游戏中抓住了若干宅男的心。虽然系统设置没有太多新意，不过这原本就是一款换壳的怀旧之作，所以光凭人设已经可以笼络人心了。





女性角色的戏份加重了不少，而且很有看点。↑



V ARMORED CORE

PS3 / X360	本刊译名：装甲核心5		2011年预定
动作	From Software	价格未定	日语
蓝光/DVD	游戏人数未定	分辨率未定	审查预定

From Software宣布将与NAMCO BANDAI Games共同开发旗下老牌机器人对战游戏《装甲核心》系列最新作《装甲核心5》。本系列第一作是于1997年7月发售，本次的最新作将采用崭新的在线组队对战作为游戏主题，本作将会在PS3和XBOX360两个平台同时发售，但是具体发售日还没有确定，喜欢机器人题材游戏的玩家可以继续关注本游戏以后的相关信息，电软也会在第一时间为大家带来本作的后续信息。



操作员通过专用的俯瞰地图来掌握战况下达指示，携手合作取得胜利。→





本作有别于以往系列以单人剧情战役为主的设定，全面改以多人连线组队对战为主。游戏中玩家将组队在系列作世界观的未来世界舞台中，驾驶装甲机器人与其他团队展开激烈战斗。游戏以5对5的组队战为主，战斗前首先要挑选5人组成小队参战，其中4人为上战场战斗的战斗员，1人为综观全局指挥作战的操作员。



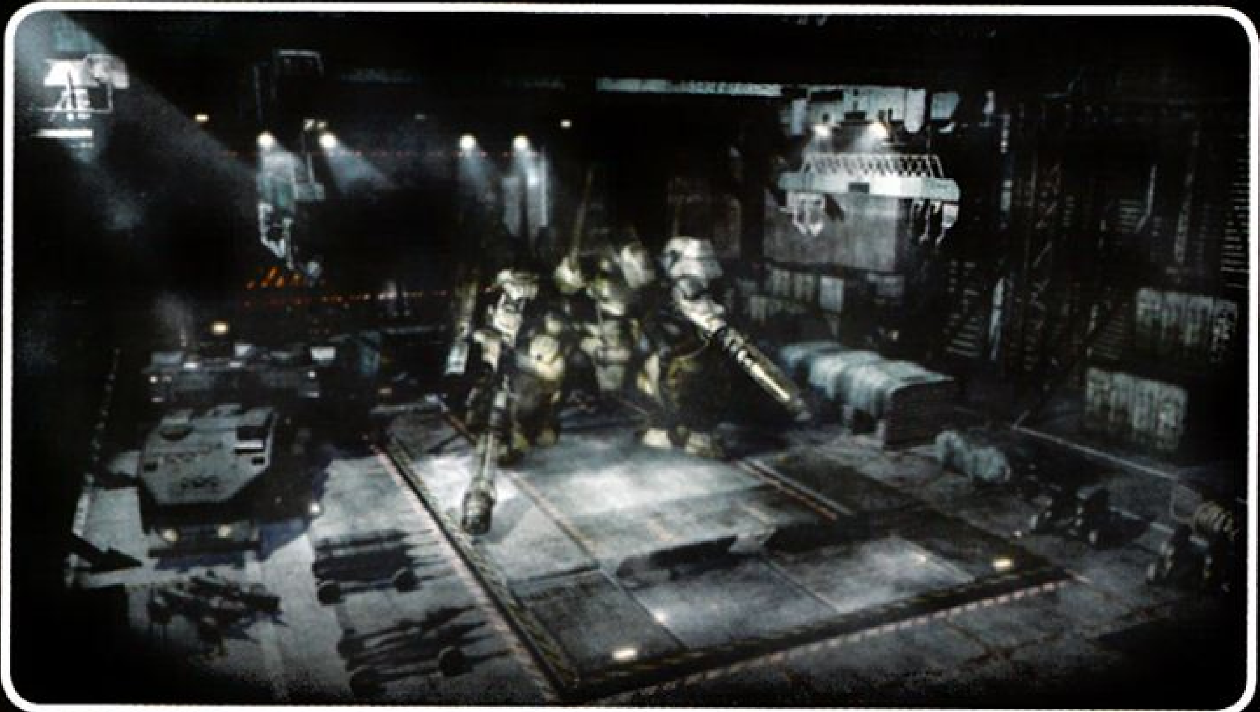




游戏一开始玩家只拥有基本的机体与机库，随着游戏进行可使用战斗获得的报酬来提升机库等级，打造自己专属的机库，并改造出更强的机体，包括高速移动的中量级二足机体、重武装的重量级二足机体、高跳跃力的逆关节型机体、火力装甲强大的坦克型机体、高机动火砲载台的四足型机体等，玩家必须根据战场特性合理调整机体。

残酷的战争 如钢铁般冰冷







GUNDAM THE 3D BATTLE

ガンダム ザ・スリーディーバトル

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：高达3D大战		2011年3月24日	
	格斗冒险	NBGI	6090日元	日版
	卡带	1人	记忆卡容量未定	审查预定

高达登陆3DS的首部作品《高达3D大战》将于3月24日发售，根据目前公布的情报，将会至少有《机动战士高达》、《高达Z》、《机动战士高达——逆袭的夏亚》、《机动战士高达——UC》等7部作品的机体在游戏中出现，分屏中的上屏幕将显示战斗场景，下屏幕模仿高达内的驾驶舱视角，看上去给人的感觉更像是雷达。另外，玩家的资料卡片中将会显示现在的军衔，根据战绩也许会得到晋升。在机体&驾驶员情报中，可以浏览机体&机师的技能，由此针对下场战斗做出具体的战术安排，做到知己知彼。游戏中的资料介绍非常详细，也可以由此对该机体的历史做一了解。

沙扎比逆袭 夏亚专机



←公布的游戏画面中，上屏是机体的战斗场景，下屏幕中的画面类似于在机体座舱中看到的雷达

↑资料卡片上显示了机体的特殊技能与驾驶员的特殊技能。



→资料中有机体武器、性能、开发经纬的相关描述。



独角兽
以传说中的圣灵独角兽命名，采用象征信念与美丽的纯白色机身，承载着开拓新时代的意义。

毁灭模式
独角兽的破坏模式，头部的独角状NT-D感应装置一分为二，机体性能猛烈提高。

新安洲
新吉恩从地球联邦抢夺的试验机，主监视器被改造成单眼，全身赤色涂装。

高达
性能远高出同时期吉恩MS的联邦MS，感应器对比独眼的扎古更接近人类。

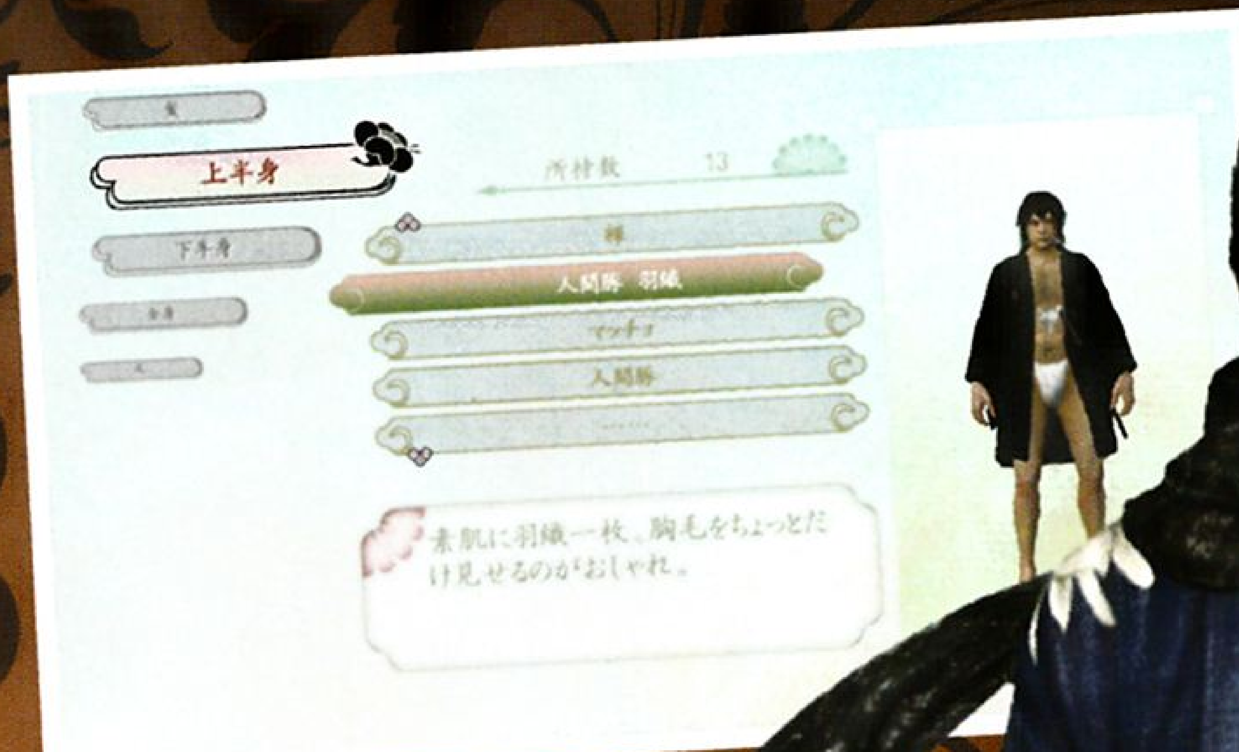
高达系列众多机体在本作集结

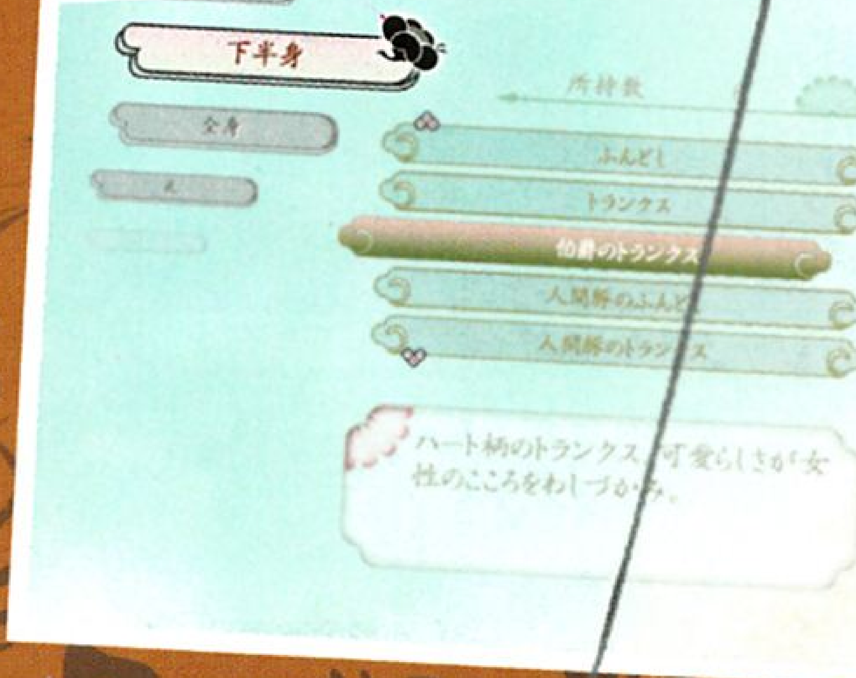
侍道4

WAY OF THE SAMURAI 4

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：侍道4			2011年3月3日
	动作冒险	Spike	7770日元	日版
	蓝光	1人	分辨率未定	17岁以上

以日本幕府时代为背景的动作冒险游戏，这时期虽然已经普及西洋铁炮，但游戏的主角还是在身上挂着武士刀。故事的舞台位于幕末宣布开国后的通商城市阿弥滨，随着剧情的深入，可以在画面中欣赏到幕末特色的建筑物、山间景色以及古风的墓地。玩家可以根据游戏背景选择主角，由此确定主角之未来命运，主要有洋人、幕府和攘夷志士（保皇灭洋）这三个大方向。战斗时身上可以装备不同的武器（如刀、枪、空手等），熟练度上升的同时，技能也会进化。



↑可用金钱购买着装来为主角打扮。

小暮迅雷



朱美











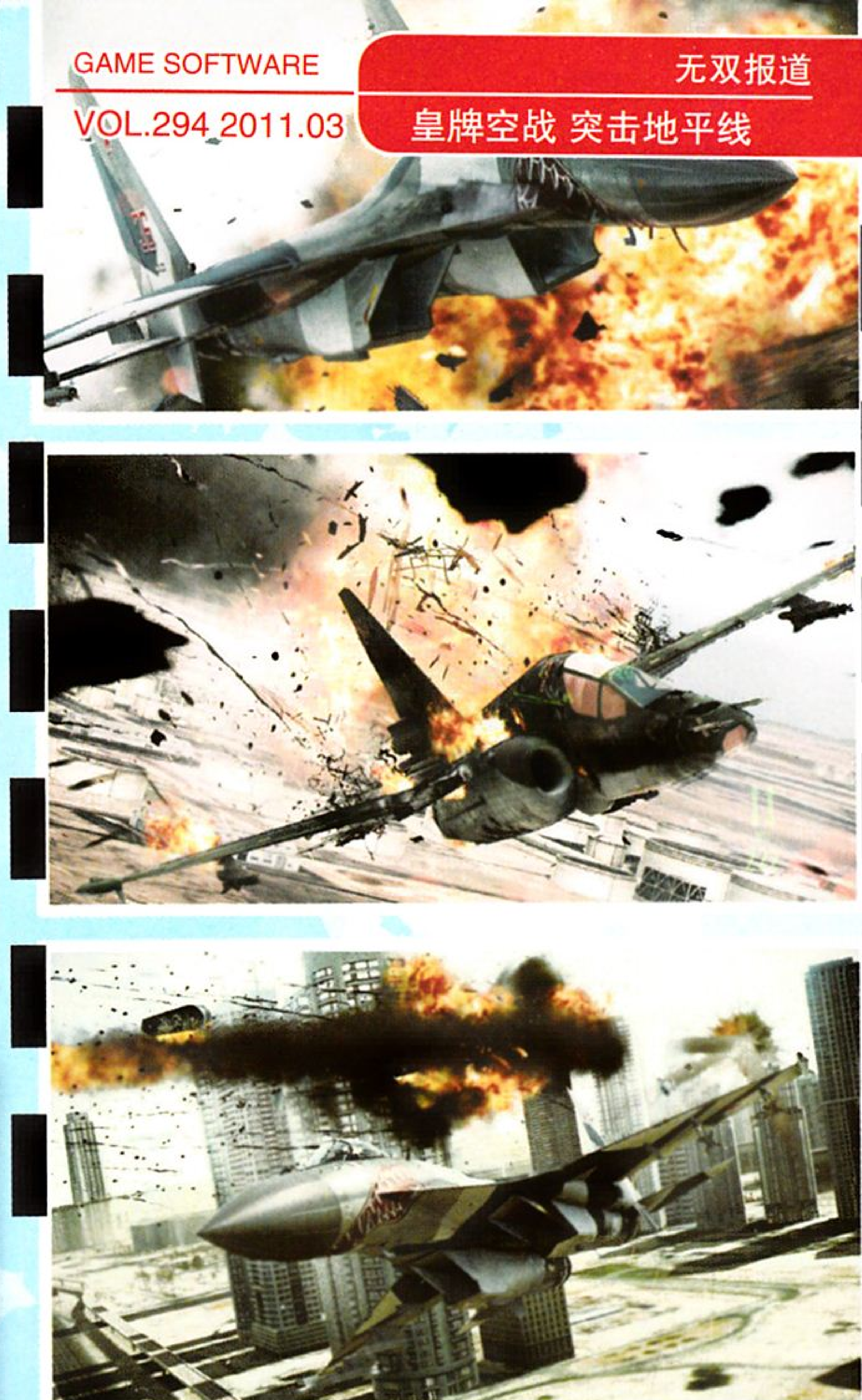


↑在趣味小游戏中可与女孩共度春宵。

ACE COMBAT ASSAULT HORIZON

エースコンバット アサルト・ホライゾン

PS3 / X360	本刊译名：皇牌空战 突击地平线			2011年上半年预定
	模拟驾驶	NBGI	价格未定	美版
	蓝光/DVD	多人	分辨率未定	审查预定



《皇牌空战 突击地平线》是自从1995年就初次于家用机平台登场亮相的老牌空战射击游戏《皇牌空战》系列最新作，也是自2007年由Xbox 360独占的《皇牌空战6》后，与广大玩家阔别3年再度登场的跨平台家用主机新作。

游戏中玩家将参与横跨全球的战斗，并可以体验超魄力感的炫目空战——操作各式各样精锐的战斗机在超高速激烈空战中将敌人轰成碎片。除了单打独斗外，还可以通过网络联机进行多人合作模式或是联线对战。

《皇牌空战 突击地平线》的制作团队之前就曾表态本作将不仅仅只是续作这么简单，而是将以“新生（Rebirth）”为目标，为玩家展现出在之前系列作品中前所未有的破坏演出与爽快战斗。

全景展现的空战缠斗

《皇牌空战 突击地平线》新加入的游戏系统——“近距离攻击（Close-range Assault）”就是为了用来呈现高机动性与高戏剧性兼具的魄力空战缠斗演出的。游戏中玩家只要从敌机后方接近就会进入近距离攻击状态，做好准备迎接以超音速穿梭于摩天楼群间，紧咬敌机尾巴将之摧毁殆尽，火光碎片迎面而来的激烈战斗快感吧。

↑当玩家成功以近距离攻击击坠敌机时，游戏会以特写镜头等多重电影般的动态捕捉来呈现敌机爆炸解体坠落的魄力场面。

超音速空战刻不容缓 来自死神的轰鸣



内种感觉、17年邪恶光芒永不散、杂志看板栏目、
少年之家、青年之友、大叔把玩利器

闯关族的家

“李奕，我喜欢你！”——这是疑似来自上海莫仕连接器有限公司、20岁的“复印男”陈佳伟对一位女孩的告白，电车男灵魂附体！

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！





每周都会收到来自全国各地、职业不同的读者来信，谈论的并不是你结婚了吗？月薪多少？买车买房了吗？房价涨了多少等等俗不可耐的这些，而是“我今天在上课时冒着挺大的风险在给你们写回函”、“读了10几年杂志、玩了几十年游戏第一次给你们写信”、“我要兔子三成！”等等这些在“有的人”眼里被“切”、“靠”、“哼”这样的话。每月都要被这些“切”、“靠”、“哼”弄的，面对周围那些“你结婚了吗？月薪多少？买车买房了吗？房价涨了多少”的提问时根本转换不过来情绪，本来是亲戚朋友的家伙却自然而然地很反感他们，我想，小编身体里的某种东西绝对是被你们这些读者改变了，如果你们周围的人已经开始用不待见的眼光看着你们说“切”、“靠”、“哼”的话，如果你已经没有太多的话和亲戚朋友们聊，欢迎写信过来，这边有一个明明是30多岁，却因为你们的“切”、“靠”、“哼”而外表总被人误解是20多岁的大叔在等你们“切”、“靠”、“哼”呢。懒得去邮局的话，也可以发送电子邮件。信寄：北京市东城区安外邮局75号邮箱，《电子游戏软件》编辑部收；电子邮箱：DR@vgame.cn。

闯家成员交友录

★姓名：蜡笔小P 性别：男
年龄：16 QQ：891474889
地址：黑龙江黑河
自我介绍：纯MAN

★姓名：王凯亮 性别：男
年龄：30 QQ：2311367
地址：新疆乌鲁木齐
自我介绍：AAA

★姓名：周尧 性别：男
年龄：15 QQ：1017873567
地址：河北石家庄
自我介绍：暂无

★姓名：刘鹏 性别：男
年龄：28 QQ：732822684
地址：甘肃兰州
自我介绍：命运不好，人太好

★姓名：马文浩 性别：男
年龄：15 QQ：1041502903
地址：安徽淮南
自我介绍：黑夜给了我黑色的……

★姓名：尹为群 性别：男
年龄：26 QQ：1561864041
地址：北京海淀 自我介绍：无

★姓名：王瑞轩 性别：男
年龄：16 QQ：841847571
地址：山东东营
自我介绍：末梢神经难得一见

姓名：陈佳伟 性别：男
年龄：20 QQ：953020997
地址：上海金山 自我介绍：霸王





【信件相关情报：印有西只黄鹂鸣翠柳邮票的白色英仕达标准专用信封+291期回函卡复印件】

非常感谢能够登上闯家，这也算是对我最真切的回报（1块2邮票+2角信封）。我喜欢上了一个女孩，名字叫李奕，也是我们公司的，但是不同部门，我悄悄地送东西放在她办公桌上，我真的很想对她说，“我喜欢你！”，但就怕她不接受我，在这里我想托电软的福，让我能追到她！“李奕，我喜欢你……”

——上海金山 陈佳伟



蔬菜汁：上海读者陈佳伟是一个刚刚进入社会的20岁棒小伙儿，除了爱生活爱拉芳之外，他还非常喜欢这本死硬派杂志《电软》，所以每次寄回函的时候都舍不得撕书而使用复印件，所以小编给佳伟起了一个外号“复印男”。以小编的经验，如果你真的喜欢李奕的话，想战神吧，把气槽儿攒满，找个机会凑过去，问问她晚上有没有时间，一起吃个饭、或者周末出去玩什么的，光是使用意志光波的话……估计悬。另外，先打听好人家有无家室或有无正在交往的人这个最重要，不管怎么样，等待电车男附体的陈佳伟你的好消息。不管告白后的结果如何，下次写信记得一定要写清楚，好多围观读者等着看热闹……哦不，是关心着你的命运呢！



小沛：祝有情人早日终成眷属，不过还是听菜汁的，先打探下人家有没有另一半比较好。



赤银：恋爱中的人啊……祝你成功，追到之后要对人家负责的恩。



肥皂：悄悄放在她桌子上的东西，记得署上你的名字。



宇多田：……喂，我可是有老婆得人，不要再乱说了！！！



莫邪：送去一只女性的祝福：你是好人。



【信件相关情报：辉煌军工程兵第三十一旅专用信封+西只黄鹂迎翠柳邮票】

亲爱的龙哥，闯关族的家和电子游戏软件编辑部中各位大大，你们好！在这里提前向各位送个2011春节祝福。祝大家身体健康，万事如意，电子游戏软件越办越好，成为中国杂志第一巨头。作为一名电子游戏软件的忠实FANS，这是我第一次给你们写信，真是失败啊！尤其是现在在部队，以一名入伍新兵的身份来写，心情那是一个相当的复杂啊！

没错，是一个兵！一个月前的今天，我还在家里悠闲地上着网，玩游戏看最新版的动漫，裹着我的宅男生活，可是现在，我已经来部队快一个月了，天天进行着我这个宅男来说地狱一般的训练，记得刚来部队的时候，第一次跑三公里体能训练，还没跑到一半，就快休克了，最后还是被班长拉着回来！当时都无语了！难道不知道，对于一名宅男，户外运动就是他最大的敌人吗？更重要的是，没有电脑，没有手机，没有游戏，连我最爱的电子游戏软件也没有！这还让不让偶活了！（嘿……午休的时候躺在床上写的，字不好看，多多见谅）可以这么说，刚来那两星期是精神和肉体上最受折磨的一段日子，宅男的末日啊！不过这一个月下来，也渐渐适应了部队的生活，虽然生活还是那么单调，却也不像开始那么痛苦，反而多了不少乐趣，像大家来自中国各地的趣闻、趣事、体能训练中的比拼……很多很多。告诉你件事，我们下星期就要进行步枪和手榴弹实弹训练，哇……超给力，想想就激动。可惜部队里的超市东西很少，这期的杂志还是让我妈用EMS给我包裹的时候寄过来的（部队平邮送不进来，得到外面去取，我们新兵又出不去，鄙视一下）你们不知道，当这本杂志拿出来的时候排里都传疯了，实在是部队外面的东西太少了，也不知道要看到下期要等到什么时候，想想都泪流啊！不过三个月的新兵生活马上就要结束，一下连队，到时候请假外出到南京市买一台PSP3000，在休息时能好好玩玩，能不能帮我讲解一下PS3000买时应该注意点什么，有什么好玩的游戏和它的详细资料……麻烦各位看过后回信过来，杂志上我看不到，我现在的地址是江苏省南京市浦口区花旗营73211部队新兵1连四排12班，谢谢各位，多推荐几款游戏，最好是中文的。

——江苏南京 刘嵩



蔬菜汁：小嵩，你的地址已经刊登，因为担心你也许看不到这本杂志，所以蔬菜联合宇多田、赤银给你写了一封信，而且里面还附赠了我等3人的手绘画，在春节后上班的第三天按照你的地址寄出，希望你能收到。



小沛：总是有来自军营的朋友给我们写信，很期待看到那些来自全国各地的趣闻。



赤银：PSP游戏的话，推荐《怪物猎人》、《噬神者》也还好。



肥皂：步枪和手榴弹实弹训练……羡慕嫉妒恨……



宇多田：看到宅男末日的那段时浑身上下直冒冷汗，幸亏没去当兵。话说把人家地址爆出来没问题么？



莫邪：啊，写信为什么不叫上我？大叔你差不多一点！



【信件相关情报：未署名地址的电子邮件】

亲爱的《电软》你好：看到近几期的《电软》着实又让我这个10几年的老读者兴奋起来！对，这才是我心目的中的《电软》，这才是2000年左右最辉煌时的《电软》！从《集中营》一路走来看到《电软》不断的发展、壮大、成熟、再到沉寂，心里有一种说不出的伤感。《电软》离我们越来越远了，像变了一个人一样，大家与你不再熟悉。回顾当年，《电软》打的《游戏同志》一败涂地，但由于《电软》的改版近几年却完败给了《XXXXXX》当然有很大的必然性。真是让人感到无比痛心！我个人一直认为《XXXXXX》只是攻略用书，并不是我所喜欢的类型，内容相当单一，毫无感觉，与当时的《电软》简直是天壤之别电软的各个板块是那么的鲜明、那么的贴近读者。真正有一种回家的感觉，是那样的亲切！大家在一起讨论游戏、维修机器、互诉衷肠，见证世嘉的兴衰，真是一种享受呀！很怀念当年《电软》给我带来的快乐！可是后来这种感觉却慢慢的消失殆尽！直到今天《电软》给了我似曾相识的感觉！让我想起了你，曾经的你，终于又找回了我自己的老朋友！找到了当年让我苦苦等待的你！提点建议：继续发扬“特别策划”强烈要求恢复“新闻眼”和“科普园地”栏目。光盘可有可无不是很重要。“日语教学”也可考虑再加入。小小私心：呵呵，10几年了还没在电软露过脸，曾经GB维修的文章说刊登最后也石沉大海，希能满足这次。最终：祝愿我们的电软发刊过亿！！！

——老读者 张苏



蔬菜汁：老读者张苏，GB维修的那篇文章为什么石沉大海还真不知道，不过到了NGP发售的今天，你那篇文章显然是没戏了，话说回来，免费的技术支持再多也不嫌多。看到老读者就有种看到早点摊儿上卖油条豆浆、大街上喊磨剪子磨刀的大爷似的，就是内种感觉，你懂的。



小沛：正如菜汁所说，老读者就是让人感到亲切，别的不说了，欢迎加入。



赤银：老读者你好，老读者再见。《XXXXXX》什么的，你懂的。



肥皂：其实光盘也很重要啊。《XXXXXX》什么的，咱懂的。



宇多田：欢迎讨论游戏，互诉衷肠。《XXXXXX》什么的，我懂的。



莫邪：你们这排的是神马队啊！《XXXXXX》，懂什么？









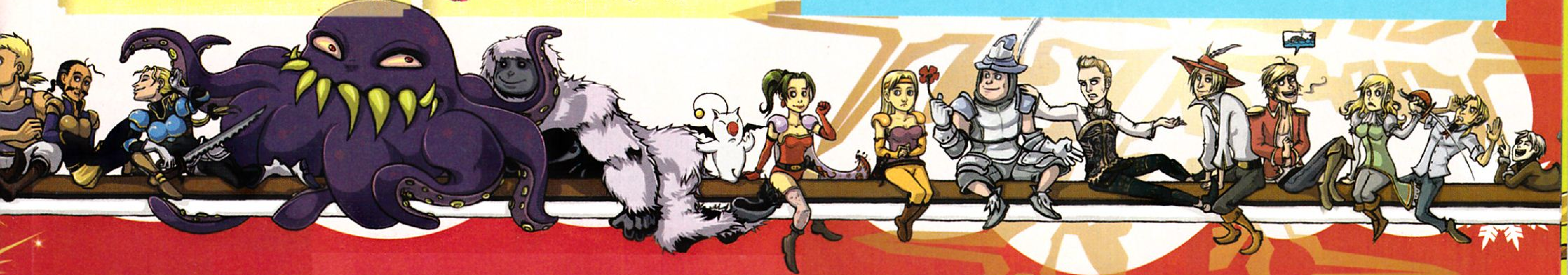


●春节过得特别快，但后遗症却延续得很久，直到在写这期手札的时候，我还是觉得身上懒懒的。
●为什么总感觉特别浮躁？因为这段时间的好游戏太多了，但北京总是到货太晚，看着网上的朋友们不断晒自己入手的新游戏，那叫一个羡慕嫉妒恨啊！
●在这里我要表扬一下CAPCOM！《漫画英雄VS.CAPCOM 3》实在太好玩了！而且售价也便宜。虽说下载角色的作法有点不厚道，但基本上不影响我对这款游戏的热情！
●然后就是3DS，到本期截稿的时候，这个掌机还没有发售。不过看着日版的售价，我还真有些犹豫，毕竟人家美版再加上一款正版游戏都比日版单机便宜。要不，还是再等等吧。
●最后，对于《战国无双3Z》+《356》的价格超过1000元，我要说：光荣你穷疯了吧！光荣你穷疯了吧！光荣你穷疯了吧！光荣你穷疯了吧！光荣你穷疯了吧……



光荣！你穷疯了吧！！

小沛





【信件相关情报：未署名地址、姓名的291期电子回函】

本人（不要看啦就是我）是半新不旧的电软读者、最初知道电软的那会儿其实是在《掌机迷》（注：《电软》的兄弟刊物）上、因为偶尔会有编辑或一些读者提到《电软》且两边的编辑人员调动以及打诨插科（？）频繁所以久而久之知道了《电软》这东西怎么拼写怎么吃（比如现在的猴子啦、菜汁啦基本是这样认识的）、而我第一次看上实体的《电软》则是我刚上初一的内年。

刚上初一认识的人没几个、课余时间只好拿出刚买没几天的《掌机迷》翻着看、可惜没一会儿就把它翻完了、邮购须知那页特不给力的版式让我唏嘘不已、抬起头眨巴眨巴眼睛后趴桌子上准备闭目养神的、突然间一道虚拟的白光迅速击穿我的眉心！"这种感觉是……"（新人类你好、新人类再见）我把注意力放到了坐我前面的内同学、内同学拿着一本16开左右的杂志、我意识到是这本书的封面是我刚刚在掌机迷邮购须知那页看到的——《电子游戏软件》！然后在不到一秒的时间里我使出了【拍肩】的技能、之后的事情可以省略为"我成功的使出了【扔出掌机迷】【拿电软】的组合技"再后来嘛~我成功地蹭了内同学三年零几个月的电软、三年后毕业了分别考上了不同的学校蹭了几期、但因为觉得不方便决定自行买《电软》（仅此而已、我这三年里压根没领悟出【不好意思】等之类的技能）、自己买的第一期亲眼看到了菜汁接管闯家。嗷嗷嗷！当我看到288期菜汁表示时隔一年再次接手闯家的时候我发现自己坚持买电软已经一年了、嗷嗷嗷！

很好、回顾结束以下正文（爆）

今天散学典礼、说是八点半开实际上我七点四个字就到校了、过了本来只有我一个人的教室也来齐人了、可学校这个时候又跳票说九点再开、趁这个机会班主任给我们吩咐了一堆东西、揣着一包学校小卖部里买的巧克力豆边吃边望天（原来不是边吃边听啊）吃着吃着发现再也拿不出下一颗来、低头一看才发现已经吃完了、唉~无聊啊只能继续望天……突然间一道虚拟的白光迅速击穿我的眉心！"这种感觉是……"（又见新人类）低头再看手里的巧克力豆包装袋……"麦丽素……？"瞬间满脸黑线、这、这就是麦丽素？这就是好吃菜汁就全往嘴里送不好吃也是不关菜汁事的麦丽素？原来就是我打小就稀饭吃的巧克力豆？！可能是打小就不识字（谁打小就识字来着）所以一直没注意吧、嘛~我又一次真相了。

散学典礼如约进行、学校还真的忍心让我们站在寒风中听演讲啊、校长站着演讲两节课不腰疼、劳资心理不平衡、不过听说囧又3红了（注：此为一电软老读者）同学他们今天居然还要上课、一想到这里不知怎么的又感觉舒服了很多……

话说改版第一期（改光面版）不是有个小编演绎版的冷笑话栏目吗、昙花一现了啊？要不我这就给你们弄一个哈：

话说赤银跟宇多田啊、大伙也知道他俩的关系啦。话说就有这么一天、赤银拉着宇多田一路跑到个四处无人的空旷地方、四目相对赤银语重心长的说"其实我一直对你隐瞒了一件事、我一直没敢说……"

"神、神马？你说吧……"宇多田大惊。

"其、其实……那个，我……我一直以来、以来……都、都是………都是拥有超能力的、你看啊、这地上我画个红圈圈、待会我就能用念力控制天上的流星让它扎到着圈圈里。"

"啥"宇多田表示大失所望（你懂的）话没说完、只见天上划过一颗流星、正中圈圈、十环。

宇多田傻眼、可事实上赤银根本没有什么念动力。换句话说、赤银尽管没有念动力可流星有真的砸中了地上画着的圈、请问赤银他是怎么做到的?

答案：因为赤银有预知能力。

——永远14岁的b1444164



蔬菜汁：看着你的信让我想起了自己的14岁，那时我刚上初2，我特别烦我们班的英语老师和数学老师……我想问的是BL你的ID有没有什么深意啊?这笔名总让我想起以前的有CP嗜好的同学。还有，不知为什么，提起"永远14岁"这句台词，咱不知不觉想起了那位虽然将近30岁男但是却在年龄栏写着16岁女的龌龊读者尹为群。回忆结束，下面开始正文：笑话真的很冷。

小沛：爆炸头提到的那个麦丽素，我也很喜欢吃，而且对于缺糖就要命的我来说，嘿嘿嘿。

赤银：原来我有预知能力啊……居然被你发现了【眼角闪光】。

肥皂：前排围观赤银和宇多田在四处无人的空旷地带上演的故事。

宇多田：为毛我要大失所望啊?我和赤银根本不是那样的关系，咱是有妹子的好不好！

莫邪：【闭眼】，好长的故事啊，为什么大叔的回复又是那么长，为什么咱的回复又是在最下面?



●一场漫无目的的游荡，所有的一切清晰直白没有任何想象空间，无关乎情节，只关乎细节。你遇见我，我遇见你，就是全部意义所在。我们不需要用名字来确定彼此的存在，我们只需用坦白来见证彼此和自己的生活，这种坦白让他们不再属于一个名字，一个社会符号，而是只属于自己，属于彼此。2011年情人节，仅此表下。

●过年期间另外值得一提的就是跑去电影院看了被编辑部戏称为剧场版的《武林外传》，当再次听到熟悉的音乐在电影院里面响起时，真的让人唏嘘不已。凭心而论，这一切都看得过去，有包袱，有打戏，有特技，有好玩的动画制作插入，有全景式描写，有更宽广的七侠镇，还有更好玩的新段子。"同福客栈是我们的家，我们要守着它。"多么希望自己能够一指葵花，点住光阴，之后大家依然会离开，那么很久之后我们还会再聚首么?



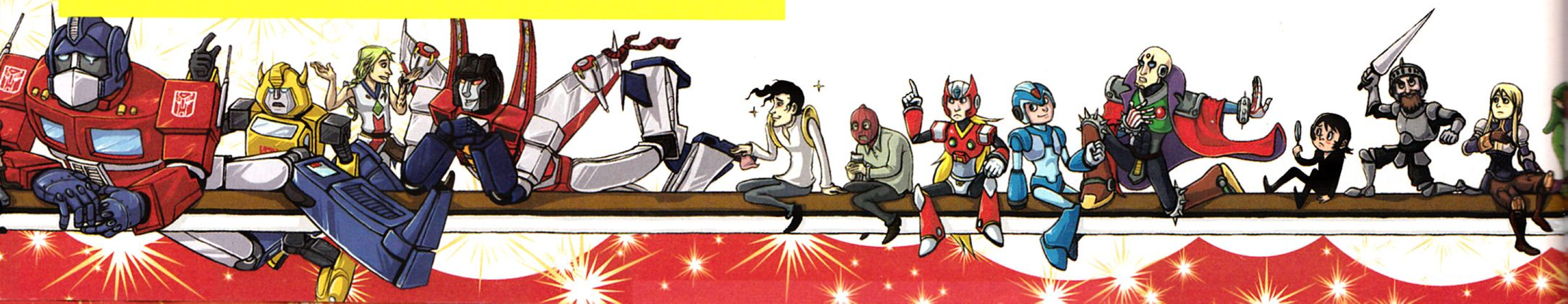
你遇见我，我遇见你 肥皂



●前两期手札中我还在吐槽北京为啥今年没雪（现在已经是去年了），结果刚一过完年就下了，还下了两场。老天爷真会跟大家开玩笑，入冬不下雪，圣诞节不下雪，过年也不下雪，当大家收拾心情，拖着被节后综合症折磨的身躯开始返回工作岗位的时候，哇，居然下雪了。这回不用搓雪蛤蟆了，楼下的迷你幼儿园（规模超小）的阿姨们带着孩子堆起了雪人，而且一堆堆了三个那么多！偶尔路过楼下的我拍下了这张难得的照片，但是……这是神马雪人啊！这玩意还叫雪人吗！这虎式微笑也太惊悚了吧！有图有真相，请大家自行吐槽，谢谢



春雪来了，但是雪人…… 猴子



●看了《魔法少女小圆》，很有感触，这才是正统的教育片，果然动漫要这样才对啊！卖肉卖萌什么的都是外道，什么正义必胜、什么爱的战士、什么友情羁绊，在人性的丑恶与死亡的恐怖面前一切都是渣啊！不知有多少看这部片子的成年人，以及即将成年的同学们能够理解这部片子曲折猎奇剧情背后所隐藏的深刻哲理呢……叹。感谢各位向我推荐这部片子的朋友，某银差一点因为魔法少女的题材和某新房的监督而错过这样一部优秀的虚渊玄佳作。

●模型方面，虽然刚抽空把RG红扎拼完，可武御雷又新攒了两只了。3月的地狱死神和4月RG强袭也是必入。虽然想要一气把它们全部完成的心情越发迫切。怎奈杂志、学校、家庭等方面又有太多的杂事等待我去处理……只得暂时先忍痛割爱了。

●春节、情人节、元宵节——过去，无甚好表。只想说……



让我的心飞一会…… 赤银

【信件相关情报：大信封+2张球星卡+1张海报+2张画的不错的铅笔画】

怎么说呢，第一次写回函，有点小紧张，谅解哦。我是一名高二的学生，目前正在备战会考，现在我正在做一件惊天地泣鬼神的大事：在考前给电软回信。我一直喜欢看电软，喜欢各编辑的对话，当然那还有文章。其实，这么些年来，电软给我的不止是快乐，它更承载了我的梦，并且也给我一个梦。听别人说过："游戏人生，人生不能一直游戏，但，没有了游戏，人生又怎能称之为人生？"我想，一部好游戏带给我们的应该不仅仅是爽快感，它带给我们的是一种感动、一种感悟。我热爱足球，就和热爱游戏与电软一样，我的生活已离不开这些。我很喜欢C罗（貌似赤银也是，对吧对吧？）菜汁叔，不给我这个少年评个优吗？小沛帮主，谢谢阎家陪我的每一期，谢谢你找来这么多有趣的小编。肥皂，把你的火箭鞋借我耍耍好吗？赤银，你的FREE DOM哪订的啊？我也想订，但我们这的老板说没货，宇多田，你会踢球不？以后咱切磋切磋？想我还是校队涅，莫邪MM，以后叫你姐姐好不好？

——河南新乡 关舒怀



蔬菜汁：小关，来信收到，你的球星卡宇多田表示不屑一顾，我很想照顾你的心情写上"宇多田和肥皂收到了球星卡很高兴"这样的话，但是肥皂堵车还没到岗，宇多田又不是很喜欢你的卡片，不过我倒是觉得很喜欢，就暂且寄存在我这里吧，当然还有海报。知道你是在会考前写的这封信，我们都很担心，你的成绩会不会因此而下降几十分，重点并不是这里，而是如果真的因此成绩下降的话，希望你不要推卸责任给我们。

小沛：找来这些歪瓜裂枣的小编们倒是没费多少工夫，不过管理他们简直就费了劲了。



肥皂：火箭鞋根本没有，画师没和我商量就随便画上去的……如果真有也不给你。



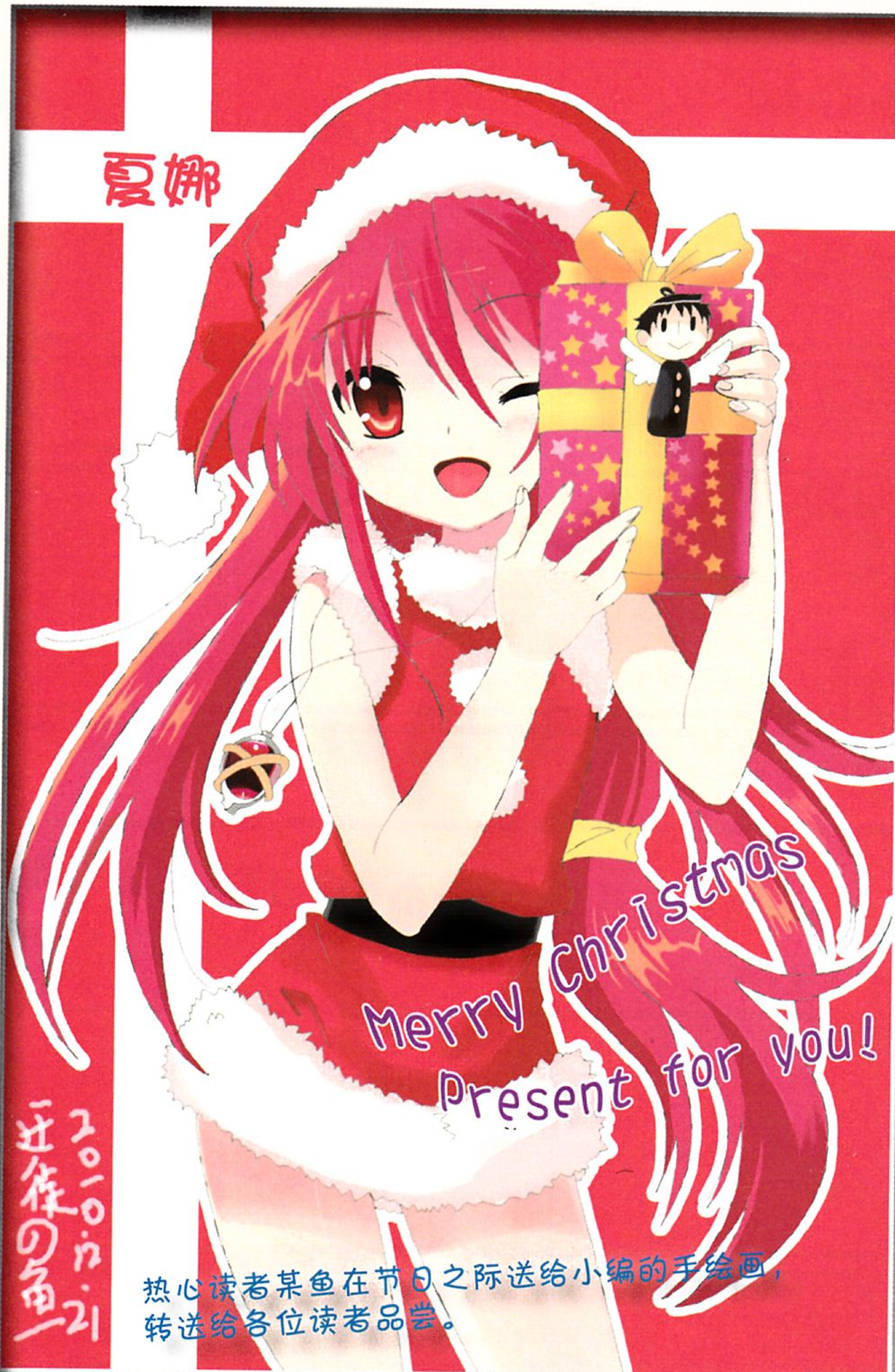
赤银：强自是在某tao【哔】ao的4皇冠店铺订的。请搜【哔】。



宇多田：我倒是很想和你切磋篮球，咱三分很准的说。



莫邪：叫姐姐，乖，【摊手】



热心读者某鱼在节日之际送给小编的手绘画，转送给各位读者品尝。

●春节假期是一年当中最长的假期了，可还是转眼就过去了，感觉时间根本不够用，而且二月宇多田的工作量绝对多的可怕，不过我相信自己能搞定，不就是每天少睡几个小时吗？……加油！

●春节回家给了妈妈一些钱，虽然很少但心里感觉很不错，毕竟自己多少可以孝敬一下母亲了。另外对于从今年开始没压岁钱的现实压力很大……

●这个月我家小驯鹿会来北京呆几天，我要努力在那之前把工作全部做完，这就是传说中的痛并快乐着八！期待ing……

●发现自己的PS3变得有些奇怪，反应变慢了还容易死机，我亲爱的"钢"你可不能挂啊！（斜眼瞄我另外一台FF13限定主机，偷笑）

●本来打算春节回去玩一下《暗影主宰》，可是发现根本没有时间，不是串亲戚就是和朋友聚会，而且更要命的是我每天都要睡到12点才起床……

●这次回家和朋友打了几场篮球，虽然很久没有摸球，而且体力严重下降，但是准头还是没有下降，三分神马的随手拈来~

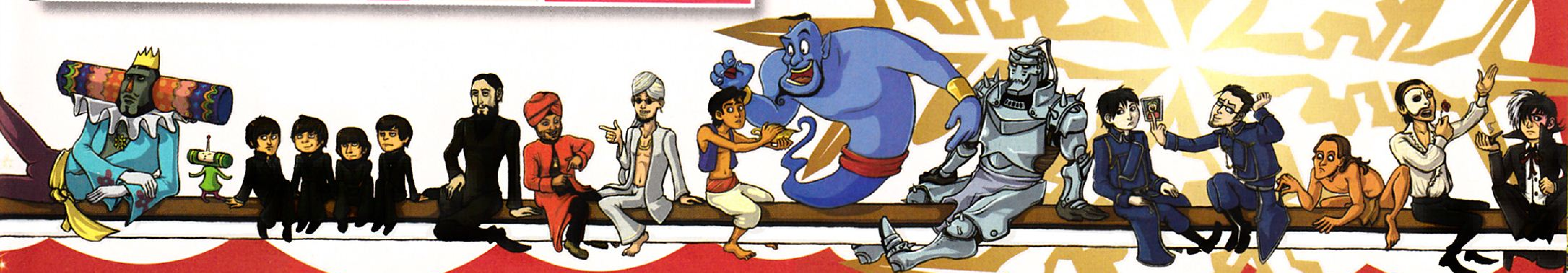
●有几个PSN好友玩盗版刷奖杯，那势头大有追上我的趋势，不过对于这种情况我都是一笑置之，现在我做的就叫作独善其身吧！（临截稿的时候SONY终于开始BAN账号了，我表示很欣慰……）

●电软群里有个很可爱的女孩子叫柚子，她还有一个很好的朋友叫橙子，这对的友谊让我无限怀念自己初中时的种种：那时陪伴我的人啊，你们如今在何方……

●在BAN机开始那天我终于把《WE2011》白金了，本作一球成名部分的奖杯变得简单了N多，这也是我第33个白金，我市奖杯控我自豪，特在此纪念一下……



疯狂的二月 宇多田



《电软》回函卡讨论话题

话题1：如果给你足够多的钱，你将如何完善你的游戏装备？

陈佳伟 上海金山 要求不高，我会收集至今（包括以后）发售的限定版主机和掌机。

王瑞轩 山东东营 买一卡车游戏机放在路边，我坐边上，叫我一声哥，给台will，叫我一声爷，给台360，亲我一口，给台PS3，哈哈。

尹为群 北京海淀 先买台超过100寸的大屏幕显示器，然后全部次世代主机，街机全部类型，当然为了收下可以买个大house，再雇100个佣人陪我联机，一月开丫500元每人。

马文浩 安徽淮安 如果给我足够多的钱，我会把所有游戏机全部买下来（包括FC和DS等以前的主机），哈哈，到那时就可以星期一PS3，星期二XBOX360，星期三N3DS，星期四Wii，星期五NDS，星期六PSP，星期天左手NDS，头顶N3DS，脚踩PS3，哈哈！只有一个字：爽。

蜡笔小P 黑龙江黑河 我会将PS3上所有游戏全部入手，PSP所有周边所有UMD所有限定版主机入手，哈哈哈！

邱逸 辽宁盘锦 大房子加大房子乘2，两台电脑加高速网线，大屏电视加家庭影院，次世代主机一样一台，掌机一样四台，周边配件，买一车，不玩，干看着，爽！

关舒怀 河南新乡 首先，我要FF7AC里cloud的大刀（神器啊！），然后，我想要《生化》4里Krauser的匕首（造型很酷），其次再来个Sephvroth的风衣吧（拉风啊！），还有但丁的黑檀木&白象牙；还有War的暗影面具；还有《星河战队》里的高爆电浆炸弹（来他几十个）；还有雷电的武士刀……另外，Wesker的墨镜看起来也不错；奎爷的链刀我也很喜欢。呃，最好再给我个变身超级赛亚人以及小宇宙爆发的技能，嗯，再给我个《大蛇王》里悟空的筋斗云就更好了……还有，还有！我想驾驶高达Freedom啊！啊啊啊啊，还有……

李博南 辽宁凤城 PS3《GT5》钛光蓝同捆包，360《光环》夜鹰限定装，PSP《MHP3》同捆包，本档节目限时限量，只要您一个电话打进现场，这些统统不要钱免费送！
观众：喂，你们今天真的是白送游戏机么？坑爹呢？
接线员：是的先生(丫的回答那句呢？）我们今天优惠搞活动，只要您购买100本电软，　以上主机统统送给你！
观众：哇！只要买100本电软就得游戏机，还是限量的，相当于主机杂志不要钱！快给我订100本！电话多少来着？
接线员：110112119120
PS：这广告播出去，大伙不都有游戏机了么？

周尧 河北石家庄 当然是高级触笔，高级按摩垫，高级屏贴，高软卧高等机舱，高等美女，高等呵呵呵。

蔬菜汁 北京东城 我一直觉得要想好好玩游戏就得抛却一切后顾之忧，要心无旁贷的才能玩好玩精，我打算先办个移民，你懂得。然后用在国内郊区地段买一个普通2居经济适用房的价钱在某某湖畔来一个别墅啥的，买不下来租几年也行，反正在国内买也是租70年。有了大房子，好环境，就该开始游戏采购计划了，我发现最近游戏忽悠人忽悠的厉害，不能信，满嘴广告词，什么史上第一吧什么全新制作吧，我先投资一个游戏试玩小组，5、6个人，每人包吃住，每天工作时间6个小时，就是海玩，没有时间限制玩够6小时走人，月薪和国内人均GDP接轨，5险1金，节假日不加班，自愿加班的三薪，然后看谁在业余时间还玩哪款游戏哪款游戏指定好玩儿，然后收过来我来玩儿，我就不浪费钱所有游戏都收了，只玩可玩性高的，也就是之前试玩小组实验出来的游戏，每天玩6小时，剩下时间花重金研究开发这游戏的小组，把原本是A小组开发却挂上XX制作人名字的这个小组买过来，投钱，让他们做出自己想做的东西。

话题2：藏头诗大征集！要求内容风趣，格式不限，藏头内容为游戏人物名。

陈佳伟 上海金山 克苦钻研成就高，劳心工作身体好，德才兼备争向前，虚心讨教不自傲。

王瑞轩 山东东营 桑榆非晚晚凉天，几多少年无聊闲，尔等不看电软者，弗知游戏乐趣多。

YWQ 北京海淀 初中没学好，音乐不及格，未来再努力，来得及就好。
旋涡的逆流就摆在我面前，涡轮增压的力量积压于体内，明天的日出仍然属于我的，人们呼唤着我的名字：火影。
博识古今中外，丽姿倾国倾城，灵动舞步惹目，梦里绕梁余音。

马文浩 安徽淮南 旋酷的寒假快到了，窝在家里狂玩游戏，明天上午打PSP，任天堂游戏真给力。（漩涡鸣人，《火影忍者疾风传》主人公，PS：不怎么样啊！哈哈将就看吧。）

刘鹏 甘肃兰州 说到这个话题，对我来说还真有点难！虽然本少爷曾经是文科状元，当我看到这个话题的时候，我不明白编辑们为什么会出这个话题，请原谅我的头脑吧！
小编回复： 兰州的刘鹏，你好！之所以出这个题目，并不是为了难为大家，拯救世界的勇者必须德艺双修这你是知道的，只是身体壮硕的年轻人也只能做些帮勇者侦查敌情、扫平杂兵这些小动作而已，如果有一定的诗意，那么说不定在与魔王的口诛技能大比拼中占得上风也不一定，很抱歉打扰到你，如果想在拯救世界的勇者选拔上获得入围，小鹏你还要继续努力，拿出当年做文科状元那份热血来吧。

邱逸 辽宁盘锦 海月皎洁凝碧落，克敌掠阵轲影过，托身沙场好男儿，尔虞我诈是三国。

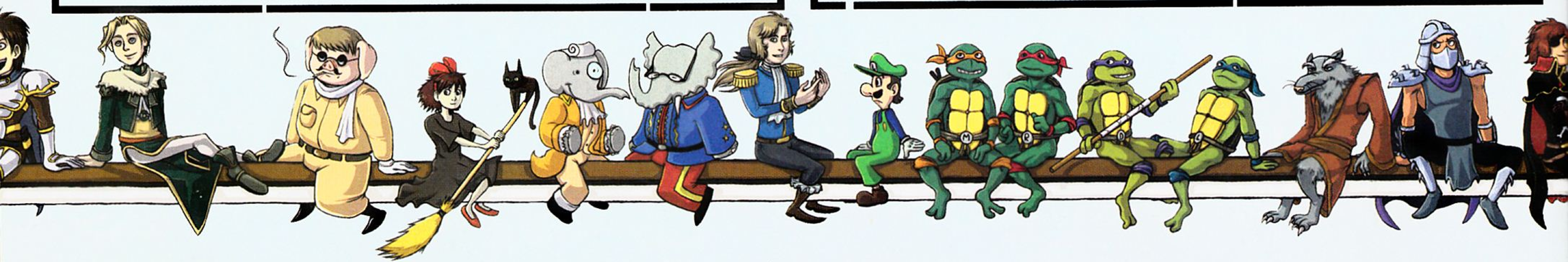
关舒怀 河南新乡 春江潮水连海平，奎爷街上遇但丁。见其严重火汹汹，一手板砖一手菜，问之方知其妻子，一枝红杏出墙来。但丁为之愁烦恼，瞬间青丝变雪白，奎但二人复并行，片刻来到其家中。却见妻子愁何在，衣冠不整下床来。但丁见状问为何，其妻言人在屋中。三人俱向屋里进，却见阿雅坐床中。手拿sider之黑锤，只为按摩其后背，原来此事有隐情，可怜但丁发皆白。恋人生活要互信，整日猜疑莫要行。模范夫妻见何人？诸葛孔明与月英。

李博南 辽宁凤城 克制猫车有点难，雷狼龙套猫好看。托付任务完不成，斯时弑神更简单。

话题3：请用至少三个毫不相关的游戏人物编个100字左右小故事。

蜡笔小P 黑龙江黑河 在一个宁静的夜晚，被虐得死了几万次的轰龙正飞向北京电软杂志社部找一位名为赤银的猎人报仇，正在此时，得到消息的赤银忙找来已成为战神的奎爷与正在执行任务的拯救世界的AYA。一个太刀，一个链，一个枪，三人与其殊死搏斗，未想到轰龙竟如此强大，三人被虐得四处逃窜，此时奇迹出现了，只见马里奥从天而降，救起3人，像踩死乌龟一样踩死了轰龙，奇迹！这是真的？

王凯亮 新疆乌鲁木齐 不知火舞、阿克赛尔（格斗三人组）、方小明（明明、超级舞者）坐在一起吃饭，明明说："知道吗？超级乐者停运了耶！"火舞&阿克赛尔大惊"为啥？！"明明嚼起了一根糖棒，闭眼漫不经心的说（由早先年龙哥的风范）："因为被劲乐团打败了。"



电软官方博客 留言摘录

213不是罪

好吧。咱又回来了【招腰】。期末考试考砸了，原因是临考前一天晚上熬夜玩了会儿MHP3，就是为了内把迅龙太刀啊！结果第二天考试神志不清的【揉眼】。考完了就算了吧，结果考完了PSP又被老妈拿走了，说中考完了再还给我。喂明明中考还有四个月呢喂【掀桌】！

好吧咱承认时间蛮短的了。不得不捡起DS来了【叹气】对了对了，赤银飞的内个件儿找回来没？被他鼓动的咱也想入手模型了的说。看了LS的，也想吐一下彩鸟的槽。身为一个不会用臭玉的猎人，每次都被彩鸟完虐啊【瘫软】。不过每次被虐完了都会主动去虐雷狼，让你丫（的）的这么有名【泄愤】。下学期学业要紧张咯。毕竟中考要来了嘛。海K的专栏很好哦！尤其是总结编辑部众人的内一篇。把每个人的腹黑品质都都露出来拉【偷笑】。加油加油咯~好吧赤银咱再来问候你一下。真想改天跟你去练练P3呐。找时间吧【摸头】。菜汁叔新年到了，洗个澡梳梳头吧【拍肩】！好吧赤银我接着来问候你，听说你寡言少语的？不像啊。感觉你有一种吐槽达人的说。难道，传说中的腹黑傲娇就是你咧【注视】？大年初一拉，编辑部的小编们都回老家了咩？好吧，mina。新年快乐~！

诶，扯太多了貌似。最后，【挖鼻】~

赤银回复：

留言中各种动作……辛苦了。

学习要紧啊，同学……要劳逸结合的玩才对的说。赤银飞的那个件它依然在飞……目前编辑部搬家了估计是永别了，彩鸟嘛……只要不让它成功召唤就好了嘛？有一场它连续召唤N次都被俺打断.....最后当它终于成功叫出角龙来的时候，任务结束了。感谢你对赤银的反复关照，代表编辑部全体感谢你全家。新年快乐~祝中考成功。

霍华德

啊啊~~年已经过去了，大家的生活也要继续是不是~~【点头】，真是太棒了，大家离末日又进了一步，让我们前进吧嗷嗷嗷（抱歉）！！恩恩，虽说现在肯定很多高玩早已把猎人p3通过不知多少遍了，不过怎奈何我时间甚少啊！！现在好了！！我已经把手下唯一一个女角也打出狼龙装了！！之后看到赤银馆说的绿迅装的脚换成狼龙~~~~之后看到了某些很养眼的东西~~~~多谢了~~我最喜欢的也是弓~~特别是火红飞虫强弓，长得蛮漂亮的，用起来也不错~虽然可能被某银看不起，但是185的攻击也很不错啊~~各位小编，有名的没名的前台的幕后的新年快乐啊啊啊啊哦！！

赤银回复：

某银现在也是用飞虫火弓的......射月女神和菜鸟弓叭啦啦啦都还没出orz新年快乐~

---

solakishi

哟西，民那，I'm back !最近实在是有够倒霉，不仅过年同考一路直下，还要补课，哎哟，今天才放过我们。哟呵，高三弟兄真不少(⊙o⊙)哇！同志们，咱们抱一个先。内个，俺有个请求：帮我在编辑部留一本300期吧！真要命，赶巧6月上，俺没内胆子买啊（怕影响我考试的说）！SO，编编，拜托了！Thanks。NGP要来啦！！PSP2要来啦！！外形可是把我雷到不行。话说SONY真的没创意了么，直板巨无霸的名头算是被NGP占了的说。俺看神秘海域视频不下5遍，终于肯定SONY在骗人的说，画质确实不错，可是怎么那么不给力啊，与PS3有差距吧?有差距吧！真的很向往6月10号，我要在高三教区放鞭炮(ˇ_ˇ ）想~我真的没猎人的天赋么？我深受打击。至今下位，彩鸟做猫车不下10次，我的自尊啊（捂胸......）编编们，漫画英雄VSCAPCOM，乃们编编们一定要乱斗一场啊！！！我赌菜汁垫底~~银桑，300期你不赠我们几个PG么o(╯口╰)o真的想说下去啊~这可能是我高三最后一次留言了。我还要说：编编们，春节快乐啊！小沛，快生娃吧~~菜汁，快发个投篮靓影吧！肥皂，快做幘青“教训”我们一下。海K，快来个驯鹿+小熊甜蜜照，赤银，快秀下猎人绝技。莫邪，快发给我你的写真别册吧！哟呵呵，俺最喜欢闯家这个大家庭了！

荐歌一首：westlife——home

蔬菜汁回复：

SOLA，高三很辛苦吧？哇卡卡卡卡，这边的小编过着养尊处优的生活（误），完全感受不到那种压抑的气氛，所以不能转换情绪来安慰你真的很抱歉。看到“这可能是我高三最后一次留言了”这句话时，感到一种不祥的气场从显示器中四溢开来，希望你多保重。SOLA你对300期和各位小编的要求太多了，试想下你楼下卖早饭的那位大叔的心情吧，你要求他给你留着后天的油条和豆浆并且顺便无论如何送你一碟咸菜（而且要块的不要丝的），你要是早饭大叔，你会是什么心情呢？我想他绝对会削你的！你推荐的那首歌我听了15秒，声音柔和的男银总让显示器散发出不祥和的气场，抱歉说了这么多，最后祝你节后快乐。

徐进进：

写着作业，唱着小歌，哼着小调，睡着小觉，做着小梦，流着口水，压力无限，动力无限，放荡不羁

蔬菜汁回复：

写着回复，盯着屏幕，满腹牢骚，发泄无处，徐进进你，差不多点！我已经是，凑不出了！

时间的终点

额，各位高三的同僚都在哀嚎了，我也不多说什么了......对我们高三的来说寒假已经不算是什么假了，全等高考后了。最近小小放松一下，玩会游戏看看动漫和电影......曾经享受的生活仿佛又回来了，啊，高三的感觉好像又要抛到脑后了，危险......在这里要赞一下咱DR现在杂志的纸质很棒，为啥呢？在下有个很奇怪的嗜好，就是喜欢在方便的时候看DR，在家方便时看完后总会把杂志放到旁边的洗衣机里（啊嘞？！为什么不放在洗衣机外面?你说满杂志的美女咱好意思露屁股X给她们看吗，那么肮脏的事情绝对不会做的说！）结果出去的时候忘拿出来了，然后我妈洗衣服时也没检查......嗯，洗完后杂志居然毫发无伤！！！不信的同学可以试一试，嗯，很有意思的说。

蔬菜汁回复：

说到终点你家洗衣机摆放的位置竟然和我家一样，但是......你真的很聪明啊，为了不让老妈发现充满（马赛克）的杂志，居然把杂志藏到洗衣机里，不过想一想，怎么可能被洗过后还完好无损呢？你老妈一定是早就发现了你那本充满（马赛克）的杂志，说不定她还招呼你老爸一起看呢，为了不让彼此的面子都不好看，洗衣服的时候，老妈绝对有拿出来，然后洗完再放回去假装什么都没发生，不信的话你下次在杂志第一页写上“老爸你的头发最近掉的太厉害了，我干脆替你拔掉吧！”

龙哥热线

准备去批发N3DS然后投机倒把大赚一笔的龙哥

Q 难道“龙哥热线”有改为硬件专版的趋势（笑）？向龙哥提几个问题（与硬件无关），请龙哥热心、耐心、真心解答！

最近想开始玩正版，能否介绍下各个主机上的正版游戏大概在什么价位；

现在还能买到《光环 致远星》限定版的夜鹰吗？

《战争机器2》有一关是在地穴上，小船后面有条鱼不断上来吃船，这里该怎么打啊？我一直都过不去。

感谢龙哥的耐心解答（提前说......）

（黑龙江哈尔滨 王志成）

A 龙哥一向都是软硬通吃的嘛（小小的自恋一下），最近正值很多新硬件主机周边发售，所以近几期的龙哥热线可能稍偏硬件方向一些。不过玩家们如果在游戏过程中遇到什么软件问题，一样可以来问龙哥啊，当然，对于症结描述的越详细越好，千万不要等问题攒成堆才来想起龙哥啊。（笑）

1、最近有很多玩家都在询问龙哥关于Z版游戏的相关情况，这也从侧面说明了最近国内玩家对于游戏产业有了更加清晰的认识，真是可喜可贺。在龙哥看来，如果目前国内的玩家想投身正版游戏的话应该具备以下三个条件：第一、热爱游戏，你对TV Game的喜爱之情要犹如滔滔江水，连绵不绝，要确定自己真的是喜欢TV Game，而不是一时冲动；第二、责任心，也就是说你要对如今的电视游戏产业格局有一个较为清晰的认识，在一名真正的玩家的肩上理应担负起支持正版游戏产业健康发展的责任；第三、要有深厚的钱包作为购买正版游戏的后盾，毕竟正版游戏的开销和之前玩D版时是无法同日而语的。切记，买正版游戏不是为了攀比之心和虚荣心，为的是中国TV Game业的大义。

正版游戏会由于版本和地区的差异而造成在价格上参差，一般来讲新近发售的游戏一般都会定位在300大洋左右，首发限定版之类价钱要高一些，个别威望版限定版的价钱也可以高达四位数。而过后一些大作还会发售廉价版和年度版之类，价格就要相对实惠很多，强烈推荐正版游戏玩家此时再出手，当然，玩家间相互交换游戏玩或是收入成色较好的二手游戏也是一条多快好省玩正版游戏的捷径。最后再说一句，鉴于目前国内的特殊国情，正版游戏对玩家们来就讲毕竟还是一笔不菲的投资，龙哥并不鼓励不切实际入手正版游戏，特别是对于一些学生朋友，收入还大多来自父母，所以有条件就入正版，没条件玩D版也没什么可耻的。

2、《光环 致远星》限定版的夜鹰由于配置的全面性和自身的纪念性，因此这个套装有着极高的收藏价值，不过很遗憾，这款主机在国内很少见，而且价格也很不菲，肥皂就一直在为其怨念。龙哥不敢说这款主机在国内绝对找不到，但是入手的难度还是相当大的。



↑拥有一台《光环 致远星》限定版的夜鹰真是能羡煞旁人，不过这款主机在国内还真不好入手。

3你所说的应该是《战争机器 2》第三章“暴雨将至”Chapter 06“受污染的水域”中的游戏情节。船上有大量的手榴弹补给可以用，所以玩家千万不要客气，使劲往上招呼吧。其实只要找到诀窍，对付这条大怪鱼一点也不难。起初大家最好站在船头，等其触手拍下来之后迅速上前往触手上扔手榴弹或是直接使用链锯。等鱼脑袋出现之后玩家需要射击它的眼睛，命中目标之后怪鱼会张嘴，快速进入嘴中射击三次变为蓝色的触手，此时中间的嘴会张开，把手榴弹扔进去即可，重复几次即可将至击毙。这里需要注意的是，如果你选取的游戏难度是“疯狂”，那么怪鱼中间的嘴收回去的速度会加快，这就对玩家操作的精准性和反应速度有了更高的要求。



↑既然提到了正版游戏，这款豪华版《战争机器 2》也一直是龙哥的镇家之宝啊。

Q 请问龙哥，《使命召唤 黑色行动》中主菜单时有个电脑，之前攻略上说输入“3ARC unlock”就会解开丧尸模式的地图“Five”，我试了好多次都不行，我想是不是后边的字母没有小写，如果是的话，如何改为小写？望龙哥赐教。

（新浪网友 神）

A 龙哥建议你先输入“Dir”显示目前电脑里资料夹的所有档案，然后再输入3ARC unlock应该就可以提前打开丧尸模式的地图“Five”，这里跟字母的大小写是没有关系的。值得一提的是，在这张丧尸模式的地图“Five”里面，我们可以见到美国前总统——肯尼迪和尼克松，美国前国防部长——麦克纳马拉以及古巴共产党第一书记——菲德尔·卡斯特罗，控制这几位大腕痛扁丧尸是别有一番风味的。英文好的玩家在地图开场时可以留意一下这几位之间的对话，着实有趣。

Q 龙哥好，问一下最新的PS3系统能读盗版蓝光电影吗？

（新浪网友）

A 可以的，PS3最新的系统版本已经升级到3.56，PS3的系统更新对于播放玩家们所说的盗版蓝光电影是没有任何影响的。另外，龙哥在这里需要为大家澄清一个概念，这种蓝光电影说他们是“盗版”制品其实是有所偏颇的。因为目前盗版破解蓝光DVD的技术还是很不纯熟的，更别提有纯粹的盗版蓝光盘问世了，否则PS3的破解方式也不会从电子狗上下手了。这种蓝光电影应该大部分都属于MiniBD（Mini Blu-ray Disc），其正式的名称应该是叫作AVCHD，它是一种以DVD为介质搭载Blu-ray Disc（简称BD）内容的高清影碟。这种影碟的目录与文件结构与蓝光影碟兼容，视频编码采用MPEG-4 AVC/H.264，而H.264则也正是蓝光的视频编码标准（同时还有MPEG-2和VC-1），因此，MiniBD可以顺利的在PS3游戏机上播放。也就是说，MiniBD的制作方法就是把高清电影经过一定方式压制在DVD盘上，同样的，他们也支持1080P的分辨率。在价格上相比的话，MiniBD的优势是正版蓝光电影所无法比拟的，我想这也正是它目前在拥有PS3的玩家圈子中大行其道的最大原因吧。

Q 龙哥在上，请问《怪物猎人p3》的QTE怎么按？初期被青熊兽抓住QTE不知怎么按痛揍，中期又被雌火龙咬，想钓潜口龙QTE又没按出来，望龙哥指教！

（新浪网友 霍华德）

A 其实如果将在这次的《怪物猎人p3》中所加入的这一设定称为

QTE还是有一些牵强的，因为屏幕上之前是不会出现类似于《战神》中典型的按键提示的。想要摆脱怪物对猎人的控制，玩家只要左手狂摇摇杆，右手在○△□X四个键中作圆周运动即可（这让我想起来了Capcom当年在街机《吞食天地》中吃包子的设定，汗）。钓潜口龙时只要先跑到它身边按下○键，当看到鱼线甩出以后就继续左手狂摇摇杆，右手在○△□X四个键中作圆周运动的动作，它挣扎不了多久就会被钓上来的，如果组队作战的话还会更容易将它钓上来，然后，就请尽情的“虐待”它吧。

Q N3DS带自动更新功能，如果破解了更新后会不会变成砖头？

（新浪网友 破晓）

A 虽说N3DS马上就要和玩家们见面了，但是因为毕竟还有拿到实机，所以谁都不好肆意来预言关于N3DS的破解。不过鉴于目前的情况来看，任天堂这次肯定会在系统更新和反盗版方面大做文章的。但是老任以往的反盗版措施一向不给力，这反而在一定程度上成为了国内玩家的福音。至于在破解后更新会变砖，龙哥估计这种事情发生的可能性是极其微小的。

Q 龙哥，我最近终于入手了传说中的Kinect，我开箱的时候看到Kinect主体有些向下倾斜，所以就手动掰了下，掰完才知道那是不可以硬掰的，Kinect完全可以自动调节的。结果立马吓我一身汗，虽然现在还没有出现任何的问题，但不知道会不会对以后的使用造成影响，这种调节不会造成捕捉影像的敏感度下降吧!真是手贱啊!

（腾讯网友 果果儿）

A 的确，有很多粗心的玩家刚开始都不知道Kinect在首次进行配置时是可以自动进行调整的，都存在有用手去掰Kinect的情况。不过这位玩家也不必过于担心，这样掰Kinect其实问题不大的，因为Kinect的主要调节是靠齿轮的，所以这样是不会对机器造成什么硬伤的。不过Kinect的调节齿轮是塑料的，所以这样用手掰怕磨损齿轮，所以才不建议手掰，而且说明书上也写的只是“手动调节可能会损坏”而已。鉴于目前这种状况已非偶然，我们倒是可以建议微软在以后出厂的Kinect上贴上“手动调节禁止”的标签（笑）。

Q 龙哥，冬天就要过去了，春天还会远吗？不过我的问题又来了，福州这边四五月潮湿天气严重，去年我朋友就有两台旧电脑挂掉了，我现在很担心刚买不久的液晶电视和游戏机，你说我应该怎么样保养下才好呢？

（新浪网友 将军）

A 这个也没有什么特别的保养办法，如果你所在地的天气情况特别潮湿，那么最好能保证他们每天每天都能开机热一会。另外，一定要尽量避免有水气进入主机内部，只要不是在浴室里面玩，这样一般就不会有问题了。

Q 我的Xbox 360最近在进行游戏时总是显示“请重新连接控制器”----是我的有线手柄坏了吗？是手柄的哪里坏啦？应该如何修理呢？请龙哥解答下，谢啦！！！

（新浪网友）

A 既然这位读者所使用的是有线手柄，那么就要首先怀疑接口接触不好，其次估计就是电路板的晶振有问题。如果你所使用的组装有线手柄，那么出现以上情况的几率就会更大。

手柄出问题，靠玩家DIY还真的很难修好，建议你去电玩店让专业的维修师傅帮你看看吧。但如果维修费用过高的话还不如直接添钱买个原装的手柄，这样不仅更不容易出现令人心烦的毛病，而且在按键手感上也绝对不是组装手柄可以比拟的。



↑Xbox 360主机的新式改进手柄，据说十字键经过改良后，精准度已经有了大幅上升。

Q 龙哥好，前几天逛鼓楼电玩店的时候看到多家店都将《吉他英雄》和《DJ 英雄》的控制器放在了最醒目的部位，一时间我不禁感慨万分。还记得在PS1的时代，Konami除了脍炙人口的《MGS》和《实况足球》系列，还有众多的音乐节拍游戏，例如《疯狂吉他（Guita Freaks）》，DJ模拟游戏《Beatmania》和人们再也熟悉不过的《劲舞革命（Dance Dance Revolution）》。但这些音乐游戏除了《DDR》存活到现在，《疯狂吉他（Guita Freaks）》和《Beatmania》系列几乎都销声匿迹了。为什么《吉他英雄》和《DJ 英雄》现在的辉煌，当年Konami做不到?

（北京 蔡畅）

A 的确，Konami要比后来的Activision更早的投入到这一音乐游戏的类型，但是明显目前同类游戏类型中几乎没有能盖过《吉他英雄》和《DJ 英雄》的，究其原因，龙哥认为主要有以下几个方面：

第一、双方的产品定位不同，当年Konami主要将《疯狂吉他（Guita Freaks）》，《Beatmania》和《劲舞革命（Dance Dance Revolution）》这几款作品投入了街机市场，由于高昂的游玩成本使得大多数家用机玩家都对以上几款作品望而却步，而后来随着街机市场的萎缩，这几款游戏也就不可避免的没落了。反观Activision这边，《吉他英雄》和《DJ 英雄》的周边价格相对低廉，也更易于被普通玩家所接受，再加上街机市场的帮扶，两条腿总要比一条腿跑得快。



↑《吉他英雄》系列在世界范围内的强大号召力是毋庸置疑的，只不过Activision的急功近利毁了这款游戏。

第二、东西方文化的差异。话说《吉他英雄》和《DJ 英雄》的人设粗糙，画面也好不到哪去，但超强的现场代入感却使其在欧美市场大受欢迎，这就是东西方的审美眼光不同吧。而Konami的音乐节拍游戏虽然受众更广，但也却很难抓住核心玩家的心思。

第三、品牌号召力不同。Konami的音乐游戏主打节拍，但很少有知名乐队的作品在游戏中出现，游戏选曲的总体风格更偏LU向。众所周知，《吉他英雄》系列的乐曲版权一向给力，主打摇滚风的该系列中从来就不缺乏大牌乐队和知名乐曲的演出，这对核心玩家和摇滚粉丝来说甚至可以是一场朝圣之旅。毕竟“我在谈吉他”和现可以YY自己是摇滚偶像的感觉是大不一样的。或者我们也可以说，Konami没有一个摇滚的灵魂，日式音乐游戏的选曲还无法具有在全世界范围内的强大号召力。

以上就是龙哥目前所想到的一些原因，可能不是很全面，龙哥在这里也欢迎读者朋友来对这个问题就行更具建设性的补充。最后再说几句，Konami的音乐节拍游戏在当年其实还是取得了很大的市场成就的，只不过比起后来的《吉他英雄》系列，在世界范围内的号召力确实有限。另外，不久之前刚刚传出《吉他英雄》系列现在已经暂停开发的消息，Activision对于该系列杀鸡取卵式的态度终于导致了该系列的没落。在此看来，无论身在何时，只要不思进取，只躺在功劳簿上吃老本是绝对行不通的。



前情提要

御剑怜侍，检事局首屈一指的天才检事。然而从小以父亲为目标的他，有着不为人知的黑暗过去。儿时一场地震造成的事故中父亲被杀，在争执中向嫌疑人丢出的手枪走火使他一直抱有自己误杀父亲的阴影。而那一案件的审理中，律师帮助嫌疑人以精神不正常为由脱罪也令他对律师、嫌疑人产生了无限不信任感。因此而放弃了儿时成为律师的梦想，走上了律师“敌人”——检事的道路。然而自己所醉心的恩师，为使所有嫌疑人获得有罪判决而不择手段的完美派检事狩魔豪，竟是自己真正的杀父仇人。然而在与儿时好友，逆转系列第一主角成步堂龙一的法庭战斗中，终于明白比起有罪判决，更加重要的事物——对真相的追求。

《逆转检事》描述了《逆转裁判3》的剧情结束之后发生的一连串事件。最初飞机上遇到的国际警察被杀事件不过是个开始，事件背后有着困扰西凤民国的走私集团的暗中活跃。由此便引出了7年前，义盗八咫鸟与走私集团的纠葛。接着在某分裂国家的大使馆火灾中发生的杀人案中找到走私集团的蛛丝马迹，将其首领绳之以法，最终将走私集团粉碎。

就在这样的背景下，西凤民国大总统访日致谢。然而就在其激情演讲中一声刺耳的枪声，为又一连串阴谋暗涌的事件拉开了帷幕……

第一话 逆转的标的

前篇

3月25日 下午 瓢箪湖公园

西凤民国大总统“王帝君”来日，演说中发生枪击事件，担当检事展开调查。

A键与保镖对话后，L键逻辑X键整理「大統領への発砲」+「演説中の警備」

搜查瓢箪湖公園·水上ステージ

调查西凤民国国旗，详细调查国旗上不自然的孔、水中的大将军侠。

逻辑：「弾痕のある国旗」+「割れたバルーン」

可疑的女记者“速水ミキコ”出现。

开始逻辑国际象棋：

·あなたの素性は…？→まだ様子を見る→記事を書く仕事なのか？

·現場を目撃した？→まだ様子を見る→銃声を聞いたのだな？→取材内容とは？→記事を書くための資料があるはずだ！→まだ様子を見る→録音したテープを聞かせるのだ！

得到现场情况的录音「速水の録音テープ」

由弹道推测犯人开枪地点为「左側客席」。

搜查瓢箪湖公園·观客席。

调查垃圾桶，发现一个背包，打开发现警备计划资料和手枪，详细调查手枪瞄准镜弹仓。

和摄像师对话，美云登场，得到案发当时相片。推理，大总统的额头红点与证物「新聞記事」的矛盾之处。

逻辑：「レーザーポインタ」+「赤いホクロ」

获得相片，可疑点是事件前的照片，右下角某观众背后的激光瞄准；查事件后的照片，中间逃离现场的红衣人物，得知暗杀者逃往右侧客席。

调查右侧大将军侠摊位，详细调查地上的红色纽扣、柜台下方「赤いレインコート」、红色雨衣的右手袖口。

逻辑：「レインコートのソデ」+「赤いボタン」

调查雨衣左边发现内侧的血迹，得知犯人左手受伤。

听取田中太郎証言

第二句“でも…”R键出示「赤いレインコート」。

田中的証言②

第三句“ボディガード…”L键追究，追加证言“ステージ左側…”。

对新证言“ステージ左側…”出示「警備プランの資料」。

发现与相片矛盾的证物「速水の録音テープ」，原本应该存在的「速水ミキコ」并不在照片里。

听取速水的証言

第三句“ウチが…”出示「美雲の写真」中大总统动作与录音一致，雨衣的主人是「田中 太郎のもの」，而速水同样穿着红色衣服。

进一步听取被保镖「内藤 馬乃介」打断，得知大总统无事而保镖外城保护大总统而死。

就在搜查权即将被剥夺的时候，田中太郎露出了杀手“虎狼死家左左右卫门”的真面目。

后篇

西凤民国大总统专用机

在虎狼死家的帮助下，开始搜查西鳳民国大統領専用機。

调查死者的遗体，详细调查死者身上的弹孔、地上打开的箱子、死者的手枪。调查右上的监视屏，详细调查左侧中间的玩具。调查右边的桌子，详细调查防弹衣、文件，发现保镖所在位置的矛盾，推理「警備プランの資料」，得知虎狼死家与总统保镖的因缘。

逻辑：「外城の拳銃」+「6連発の拳銃」，「貫通した弾丸」+「防弾チョッキ」

求见大总统无果，扬言得知真相的虎狼死家逃走。

大总统出现要求停止搜查。

逻辑国际象棋：

·搜査は誰が引きつぐのか？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→理由を説明したまえ！→この場所が関係しているのでは？→ずいぶんアセっているようだが？

·強引に進めすぎでは？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→本当に適用されるのか？→まだ様子を見る→銃撃は機外からでは？

机外的枪击不适用治外法权，得以继续搜查。

听取总统証言

第三句“その直後に…”出示「トノサマンバルーン」→选择「モンダイがある」，当时的强风造成「弾丸の軌跡」与之前推理的不同，射击国旗与大将军侠的应是台上的「内藤 馬乃介」，「美雲の写真」右侧拍摄到的国旗边缘便是证据。但他并非「暗殺者ではない」。

逻辑：「内藤の立ち位置」+「内藤がバルーンを撃った」，「大統領暗殺事件」+「警備計画の変更」

「防弾アタッシュケース」掩藏下内藤向国旗开枪，得出整个暗杀不过是伪造的闹剧而已。

然而却有人试图使暗杀成真，雇佣了虎狼死家。而与用刀虎狼死家无关，外城因枪击而死。

听取妄图将速水当做罪犯的内藤証言

第五句“その1発は…”出示「凶器の拳銃」，明显犯人就是「内藤 馬乃介」。证据的子弹虽不在

「手元にはない」，但在缺少的监视器处「監視カメラのモニター」找到了凶器的带血子弹。

内藤的推理

第一句"線条痕が…"追究，推理可知是「拳銃」被「内藤 馬乃介」所交换过的。第二句"外城を殺害…"出示「内藤の拳銃」。

内藤的证言②

第四句"オレが拳銃…"R出示「内藤の拳銃」，选择「指紋」调查"弹仓里的子弹"便知道真凶是谁了。

内藤被逮捕，然而虎狼死家的卡片「カード」预示着"游戏"才刚刚开始。

第二话 狱中的逆转

前篇

3月27日 上午

前往拘留所探监内藤却得知他在刑务所被杀的事实。

搜查现场刑务所·作業部屋

调查中间中间的毯子，内藤的尸体，详细调查地上的国际象棋、死者身体、身上的毯子，翻开毯子发现血迹。调查死者右手、地上的手套，反过来发现指尖的血迹。

逻辑：「積まれたシート」+「血のついたシート」

一番搜查后找不到「凶器」，这时辩护士「信楽盾之」出现。对话后得知门上感应器机关使犯人无法随意进入作业室，然而推理不应该存在于内藤的尸体处的"手套"与「ドビラのセンサー」产生矛盾。得知动物们可以在刑武所自由活动。

询问犯人「折中 秀治」

逻辑国际象棋：

·今日は何をしていたのか？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→今日はおとなしくしていたのでは？

·事件発生時に何をしていた？→まだ様子を見る→なぜ検事だとしっている！→事件前後の刑務所の様子は？→問いに答えてもらおうか！→エクササイズしていたのだろう？→"また"とはどういうことだ？

折中秀治谈及事情发生时候，第三句"カウントツー…"出示「死体の所見メモ」，有问题「モンダイがある」。

这时检察官水镜秤与新人检事一柳弓彦出现，宣布检事审查会的裁决事件搜查权由一柳接手。

中篇

询问被捕嫌疑犯「猿代 草太」，得知他是内藤朋友，曾帮其带过国际象棋「チェスボード」。为了调查事件真相与检事审查会的异动，请求信乐辩护士的帮助。

所长美和玛丽路过后，调查右侧牢房后前往作业部屋B。询问「山野 星雄」（初代逆转裁判首个凶手）。

逻辑国际象棋：

·アンタは事件の関係者か？→良識のある人間が囚人に？→まだ様子を見る→まだ第一発見者とは言ってないが？

·事件当日は何を？→あなた自身の行動は？→悲鳴を聞いたのだな？→事件当日は何を？→刑務所の様子は？→悲鳴を聞いたと言ったではないか！→まだ様子を見る→悲鳴でおびえるのだろう？

·いつ聞こえたのか？→まだ様子を見る→動物ショーを見ていないな？→誰の悲鳴だったのか？→動物ショーは見ていないはず！→被害者の悲鳴ではなかったのか？→キサマは第一発見者だからだ！

询问第一发现者山野 星雄发现尸体的情况

第二句"ふと気に…"出示「ドビラのセンサー」，再次证言发现时情况2，第三句"そうして…"详询→选择「モンダイがある」，追加证言"しかも…"黑犬咬在死者脖子上。详询继续追加证言"すでに絶命…"与"雪の印が…"。

新加证言死者戒指的"雪の印が…"从「死体の所見メモ」样子来看不可能知道。推知山野是在「作業部屋A」看到死者，证据是掉落地上的胶皮手套「ゴム手袋」。

进入特别独房访问黑犬主人「鳳院坊 了賢」，得知官方妄图隐匿大总统暗杀事件的意图。

询问所有问题，证物追加「猟犬のコマ」「刑務所内の捜査」。

搜查内藤的拘留房

调查左上的镜子、桌子，详细调查上面的纸，棋谱推理与「猟犬のコマ」凤院坊的棋盘内容一样。调查床，详细调查地面、床上的报纸。

逻辑：「ふかれた床」+「破り取られた新聞紙」

从监视影像得知内藤被袭击的地方是「留置所」，证据「ふかれた床」擦拭的地板有可能有血液反应。

走廊与「狼 士龍」擦肩而过，与看守对话，得知看守服被偷。信乐辩护士则带来牢房钥匙被偷的情报。

询问一柳 弓彦逮捕猿代草太的理由。

四句话全部详询，证言更新。第二句"被害者の…"出示「チェスボード」。

询问凶器的去向

打开棋盘盒后调查上盖，第四句"そう…"详询选择有问题「モンダイがある」，刑务所内没有找到凶器「刑務所内の捜査」，而安全系统也使外人无法进入「セキュリティゲート」，提示监视画面中内藤被狗袭击的可能性「監視カメラ映像」。

推理被二人给出的草太在场证明所强硬推翻。

后篇1

向猿代询问后来到中庭，见到马戏团猛兽课课长「ミリカ」（逆转裁判2人物）

和ミリカ对话后。调查左边的铁门与右上角的井

所长美和出现，对话后与山野对话，出示给动物们洗泥浴用的「ゴム手袋」。

系锯刑事带来了新情报与传说中的系锯七道具，选择「ミサイル」，小狗追踪到特别独房，调查后来到折中的独房，调查沙包，发现地洞。

前往特别独房与水鏡秤问答

第四句"この時…"详询，继续「追究する」，出示内藤没有藏钥匙的证据「内藤の監房のカギ」，指出杀人现场是留置所「ふかれた床」，而黑犬出现的道路是地洞「抜け穴の足跡」，而录像内容是黑犬袭击人「犬が人に飛びかかった」，隐藏凶器的地点是「特別独房」的「黒い犬」。

听取凤院坊了贤的辩解

第二句"セッソウは…"出示「内藤のメモ」→出示「チェスボード」。

分析君分析监视录像

6:42:23录像播放到黑影扑上去的时候暂停，扩大右上部分，调查黑影发现其实那是只熊「クマ」。

录像放映到镜子中映出人影看守服的时候暂停，调查镜子，出示「盗まれた看守の服」，录像中的人其实是「折中 秀治」，而使白熊变黑的是「ゴム手袋」。指示录像的时间部分。

询问折中 秀治发现尸体情况

第三句"死体が見つ…"详询，追加证言"穴を出て…"

新加证言"穴を出て…"出示「内藤の監房のカギ」，出示内藤在留置所被袭的证据「ふかれた床」，以及甜甜香味的真相「死体の所見メモ」。

后篇2

搜查刑务所·中庭

调查井，详细调查重物、井口，调查大象。

搜查刑务所·中庭（公演中）

调查舞台、左上门边装满苹果的小车，与系锯刑事对话。

逻辑：「草太の見せ場」+「井戸の周りの道具」

「象のアジゾウ」+「なくなったリンゴ」

「15kgの重り」+「引っぱられる強さ」

「重りが足りない」+「金属探知機」，探测左下角鳄鱼池附近。

搜查刑务所·中庭（演出舞台解体中）

调查井，绳子推理，依次出示「草太の仕掛け」「ロープ」「死体の所見メモ」「血のついたシート」。

逻辑：「死体と重りのすり替え」+「リンゴのカゴ」→选择「監視カメラ映像」。



御剑怜侍

天才检事，才思敏捷，风度翩翩，逆转系列的第一人气角色。辩护士成步堂龙一毕生的挚友与对手。

听取水鏡裁判官的推理

第四句“ショーの最中…”出示「草太の仕掛け」。

听取水鏡裁判官怀疑猿代草太的理由

第三句“そのチャンス…”详询，出示「監視カメラ映像」，未被监视照到使用了「ブレイカー」，而能够拿到配电室钥匙的人物只有「美和 マリー」，指出美和所长才是凶手的证据「死体の所見メモ」。

追究美和所长不会杀人的理由

第五句“調べてもいい…”详询，指示中庭，指出共犯存在的可能性「共犯者の存在」，出示「山野星雄の《腕輪》」，进行追究「追及する」。

听取所长的证言

第四句“ともかく…”详询，追加证言“チェスボードに…”。

新加证言“チェスボードに…”出示「チェスボード」。

听取所长的证言2

第四句“お话をした…”详询，追加证言“あたくしが憎ん…”

新加证言“あたくしが憎ん…”出示「内藤のメモ」，令众人认为凶器是凿子是为了陷害凤院坊了贤「了賢を追い出すための偽装」，另外获得凶器的方法「了賢の鈴」，进行抗议「異議をとなえる」，指出真正的凶器隐藏的地点是中庭，也就是鳄鱼「アリーちゃん」。

出示内藤信任猿代的证据，国际象棋「チェスボード」。



第三话 传承的逆転

前篇1

18年前的事件

留置所与天海一诚对话

搜查选拔会会场 天海的房间

和左边调查水流的警员、右上红帽子厨师风见丰对话，详细调查天使之绘画框，指示边框左下角缺少巧克力的部分，调查手印、右边的厨具、中间的巨大船模型，详细调查左半部分，调查标示尸体所在的宝箱，右半部分，调查损坏的支架。

再次调查船模型，尸体头部附近，推理，指出现场不存在血迹的矛盾「現場の所見メモ」。

逻辑：「何かが壊れる音」+「壊れたスタンド」

「なぜ壊れたのか？」+「荒らされたお菓子」

追究马堂一彻怀疑天海一诚的理由

第三句“死体が見える…”出示现场的状况「現場の所見メモ」。

前篇2

搜查选拔会会场

デリシーの部屋

调查左上角的空调开关、中间的奶油城堡之后，详细调查柱子、城中的东西、城中黄色的岩块。

和デリシー对话，得知「お菓子の研究」。

逻辑：「くずれやすいお菓子」+「室温が高い」

「岩の台座」+「6角形のくぼみ」

继续搜查，调查城堡，详细调查左侧岩盐灯上的痕迹，指向岩盐灯，推理，指出违反选拔规则「コンテストのルール」，调查右上角的小人。

逻辑：「殴り殺された」+「血痕のついた岩塩ランプ」

「ニセモノのお菓子」+「デリシーのルール違反」

再次询问デリシー有关室温「室温について」。

逻辑：「お菓子の研究」+「知識が足りない」

搜查结束

追究狩魔豪有关凶器

第五句“だから現場に…”出示「現場の所見メモ」，指出现场的不明证物「額縁の指のアト」，出示デリシー没有做点心的证据「ニセモノのお菓子」。

中篇1

转到现在，搜查12星座美术馆 冬之宫殿

调查上方的雕像，其他的雕像以及左上的空调开关等

逻辑国际象棋：

·何のためにココにきた？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→まだ様子を見る→まだ様子を見る→ふたご座を見に来たのか？

·美術館ではどういった行動を？→パンフレットを貰い忘れたのか？→金を払っていないのか？→緒屋敷さんがいなかったのか？→冬の宮殿に詳しいようだな？

·冬の宮殿に入ったのか？→中には入らなかったのか？→被害者のせいで入れなかったのか？→冬の宮殿で何を見たのか？→スケッチはどうしたのだ？→“怖いモノ”を見たのだな？

指出矢张看到的是「美術館のパンフレット」。

水镜子秤与一柳弓彦出现，追究一柳弓彦一番星的推理。

第二句“有毒ガスの原因…”出示「有毒ガスの正体」，指出放出有毒气体的方法「うお座のスケッチ」，左下粉红色的液体就是两种药品混合的证据。

中篇2

指出放出有毒气体的人物「風見 豊」，使用工具是「使用済みガスバーナー」，而伪装房间的人物是「緒屋敷 司」。

中篇3

回到18年前

指出冰堂的两个证据「刻印」和「天海のティーポット」，其实冰堂的真实身份是「彫刻家」。出示两张照片矛盾的证据「インスタントカメラ」。

中篇4

留置所，将巧克力「チョコレート」交给天海后听取选拔会的情况。

搜查选拔会会场 喷水广场

与绪屋敷、喷泉边的警员对话，指出血液的主人是「氷堂 伊作」。

法庭追究狩魔豪风见与冰堂的关系

第二句“偶然同じ…”出示「準決勝時のお菓子」。

风见与冰堂真正的关系

第三句“決勝戦の前日…”出示「デリシーの証言」，解决无法在时间内做好的方法就是前一天做好「前日に作った」。

逻辑：「消えた被害者の血痕」+「噴水の血液」

「解剖記録が無い」+「死体はどけられた？」

出示天海血液从房间消失的证据「被害者の血液」。

后篇1

回到现在，得到证物「IS-7号事件の資料」。

指出喷水广场尸体的真实身份是「氷堂 伊作」。

搜查12星座美术馆 喷水广场

调查左边地上的茶渍、水池、信乐旁边的推车，调查左下的餐车，详细调查茶壶。

和天流斋=矢张对话，出示「陶器の破片」后询问隐情「何を隠しているのか」、「美女のスケッチについて」。

逻辑：「紅茶の香りがちがう」+「ポットを入れ替えた」

「香りのちがうポット」+「ミントの香り」

继续搜查。和デリシー对话，出示「光る布」后询问「光る布」。

和信乐对话后，再次调查左下的餐车，光标指向车身后推理，出示「美女のスケッチ」。

和绪屋敷对话

逻辑：「緒屋敷の行動」+「レシピにのっていた」

后篇2

追究绪屋敷 司有关12星座美术馆

第三句“ポール…”详询，追加证言“冬の宮殿…”

新加证言“冬の宫殿…”出示「ふたご座の成分結果」。

询问有关18年前的行动

第四句“御剣弁護士…”详询，指出这时冰点心已经被偷走了「このタイミングで盗んだ」，隐藏地点就是餐车，而运送冰点心是使用推车「リフト」。指出冰堂尸体隐藏地方的证据「冬の宮殿の写真」，地点就是左侧的双子座雕像，隐藏的道具使用发光布「光る布」，而表示馆长行动的证物就是「美女のスケッチ」，隐藏尸体的桌布在绪屋敷手中「緒屋敷がもつている」，其实绪屋敷真正的目的是找到真正的犯人「真犯人を探すこと」。选择告发IS-7事件的真犯人「告発する」就是「風見 豊」。

后篇3

水镜秤宣告检事审查会的意向，试图停止更进一步的搜查。

第四句“罪を着せる…”详询，追加证言“IS-7号事件…”和“これ以上…”。

对新加证言“IS-7号事件も…”出示「ふたご座の成分結果」。

逻辑：「殺害の動機」+「協力関係が壊れた？」

「フィルムの残数」+「究極のレシピが目的？」

「氷堂殺害のタイミング」+「アフタヌーンティー」

逻辑国际象棋：

·なぜ氷堂と協力していたのか？→まだ様子を見る→起きたまえ！

·称号以外に目的があるのでは？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→レシピにも興味があったのでは？

·菓子作りの参考にするのか？→ずいぶんレシピに詳しいな？→レシピの価値を知っていたのか？→レシピの正体をしっているだろう！→新薬が必要だったのか？

·レシピがないと治らなかったのか？→天海氏の菓子に興味があるはずだ！→どんな息子なのだ？→まだ様子を見る→病気にしては元気だったのだな？→病名は何なのだろうか？→死に関わる病気ではないのだろう？→味覚障害だろうか？→あなたも病気だったのでは？→氷堂氏と協力していたではないか！

追究风见丰证言决胜战时的点心

第四句“決勝戦で…”详询，改变问题为「準決勝について」，追加证言“準決勝では…”。

新加证言“準決勝では…”出示「家族の写真」，选择「お菓子の味見をさせた」。

提示竖琴中检验出盐分的来源「凶器の岩塩ランプ」，而冰冻尸体的目的是为了延迟死亡推定时间「死亡推定時刻をずらすため」。

追究无法逮捕风见丰的理由

第二句“この国の…”详询，选择值得在意的情报「西鳳民国での修行について」，追加证言“その後…”。

对新加证言“その後…”出示「公訴時効の本」，抗议「異議をとなえる」，提供打破时效性的证据「IS-7号事件の資料」有关嫌疑人的资料「容疑者のデータ」。

最后提示联系天海与绪屋敷的羁绊证物，就是巧克力「チョコレート」。

第四话 忘却的逆转

前篇1

职务室内出现迷之失忆少女交谈获得「ヤダガラスのバッジ」、「忍者ナンジヤのお面」、「手紙」、「チケットの半券」、「紫の花」、「ビッグタワーのパンフレット」。

来到BIG TOWER，询问一条美云展望台的記憶

第三句“……思い出せない…”详询，证言更新“でも……桜の木…”。

追加证言“でも……桜の木…”详询，证言更新“でも……そう…”。

追加证言“でも……そう…”出示「ビッグタワーのパンフレット」，追加「美雲の記憶」。

前篇2

检事审查会发生杀人事件，对检事审查会 审议室展开搜查

和警官对话后调查女神像，详细调查血迹。

狩魔冥出现，继续搜查。调查尸体，详细调查死者头部、右手、胸前的血迹、夹克、身旁的笔记本，地上的烛台、胸前的紫花。对紫花推理，出示「紫の花」。

逻辑：「カードキー」+「セキュリティ」

水镜秤裁判官与一柳弓彦检事出现，认为美云是犯人。

追究一柳弓彦怀疑一条美云的理由

第三句“彼女は…”出示「カードキー」，调查门卡使用记录。

追究水镜秤对美云的信的推理

第五句“それが…”出示「検死結果」，提示其他人作案可能性「カードキーの使用記録」。

中篇1

搜查BIG TOWER屋上展望台，调查樱花树、左边的栅栏。与武藤瞳子与伊丹乙女对话后二人离开。与美云对话。

逻辑：「柵」+「月」

「美雲の立つていた場所」+「美雲の落ちた場所」

调查樱花树，详细调查左下角的通道口，调查右上角的电视，光标指向开灯的楼层推理，出示「ビッグタワーのパンフレット」

逻辑：「５１階がある？」+「ハッチに落ちた？」

中篇2

来到51层仓库展开搜查。

调查左下角的人偶陈列柜，详细调查中间的玩具、对左上角的空位推理，出示「凶器のしょく台」。

调查左上角的面具架，对空位推理，出示「忍者ナンジヤのお面」。

调查中央的石像，大泽木夏实出现。

调查右下角的桌子，逻辑：「値札」+「大金」

和大泽木对话后，出示「検死結果」。

逻辑国际象棋：

·落ち着いて話し合いを…→まだ様子を見る→そう、あなたの弟子だろう→情報を渡したまえ→私はアンタの弟子と知り合いだが？→スクープを持つているのだな？

·闇オークションと関係が…？→潜入中に何か聞いたのか？→それは何かの事件だろうか？→不法侵入は問題だ！→スクープとは殺人事件のことか？→取材中に物音が聞こえたのだろう？

·遭遇したというのは本当？→まだ様子を見る→事件の内容を詳しく…→正確な記事が目標なのにか？→証明ができるのか？→まだ隠していることはないか？→まだ語っていないことがあるはず！

·将死，证物追加「ナツミの写真」「ナツミの証言書」，情报追加「被害者が消えた」

逻辑：「オークションの客の出入り」+「被害者が消えた」

调查鲁米诺反应

调查下面缠着锁链的箱子，向箱子内部喷药剂，发现血迹，右上升降机，向中间偏下的地面喷药剂，发现血迹。

逻辑：「死体を隠した？」+「衣装箱の血痕」，证物追加「衣装箱」

狩魔冥出现，听取她的推理

第五句“証拠は…”出示隐藏升降机的血痕「隠しリフトの血痕」，表示血量不同是由于凶器是在审议室拔出的「審議室で凶器が抜かれた」。

听取狩魔冥的推理2

第四句“犯人は…”详询，追加证言“犯行が…”。

对新加证言“犯行が…”出示「ナツミの証言書」，得到证物熟悉的红色雨衣。



狼士龙

西凤民国出身的国际刑警。在之前的案件中与御剑等人几度交锋。对法庭检事系统抱有不信任感。

后篇1

被逮捕剥夺了除「ヤダガラスのバッジ」以外的证物，在留置所和水镜的对话。回到牢房调查四处调查。

逻辑国际象棋：

·逮捕を急ぐ理由は？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→うまくいっている…とは？

·アンタの独断では？→検事バッジなど必要ない！→捜査に費やした時間は？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→決まっている？→逮捕は仕組まれていた！

·まだ聞きたいことがある！→根拠を提示したまえ！→まだ様子を見る→事件のことを話したくないのだろう？→まだ様子を見る→まだ聞きたいことがある！→判断を下したのはダレ…？→証拠品は覚えていたではないか！→もちろんアナタだ！



·やけに詳しくないだろうか？→まだ様子を見る→さっきは忙しいと言っていたが…？→気絶していた所を見たのか？→ミクモくんについて…→事件の全貌を知っているのでは？→まだ様子を見る→持たされていた、だと？→ミクモくんは犯人ではない！→真犯人は別に存在する！

取回证物，听取水镜秤对事件的证言

第五句“展望台へ…”出示「ナツミの写真」，照片中左手上的血迹表示事件发生在上展望台之前，也就是说事件之后被害人没有死亡「事件直後は息があった」。

反证水镜指出的矛盾

第三句“そう…”出示「赤いレインコート」，指出矛盾是由负伤顺序的解释出现的「検死結果」。

反驳一柳万才的言论

第四句“考えても…”详询，出示「ヤダガラスのバッジ」。调查玩具的角，「検死結果」指出声音的是在作案的瞬间发出的，证据就是文字部分「ヤケド」，于是真犯人就是万才本人「犯人はマスター」。通过审议室的血迹推理得证「審議室の血痕」，但苦于没有证据「提示できない」。得到大泽木夏实的证言。

伊丹乙女出现否认之前的验尸结果

第三句“検死結果を…”详询，证言更新为“検死結果は…”。

对更新证言“検死結果は…”出示「検死結果」，表示武藤是事件的共犯「武藤は事件の共犯者」，而犯人是两个人的原因是客人的人数不符「お客の数があわないから」，而武藤隐藏的地方是「衣装箱」，没有被发觉是因为穿了被害人的衣服「被害者の服を奪ったから」。

「検死結果」更新为「解剖記録」，提示圆筒形凶器是拍卖槌「オークションハンマー」，而证据就是大泽木夏实的证言「ナツミの証言書」。

后篇2

-得到「IS-7号事件的资料」。

追究一柳万才有关被害者篭目翼的证言

第二句“あんまり…”详询，追加证言“彼女の手に…”

新加证言“彼女の手に…”详询，追加证言“いつも手袋…”

新加证言“いつも手袋…”出示「ぬいぐるみ」，并且犯人与被害人同样有烧伤痕迹「犯人にもヤケドがあった」，根据就是之前获得的Master的特征「マスターの特徴」，以及「武藤の証言」。

真相大白，再次谈起记忆混乱的原因，选择「2つの場所の記憶」，指示右侧的店铺或是樱花树。

然而事件尚未结束，被害人所持的信揭示了进一步黑幕的存在「被害者の持っていた手紙」。

第五话 宏大的逆转

前篇1

再次发生案件，大统领王帝君被杀，搜查塔背后的空地

调查右边的门，与狼士龙、工作人员对话。

调查右下角的防水布和架子。

调查尸体，详细调查尸体和下面的怪兽足迹，对右上的角推理，出示「怪獣映画のチラシ」。

再次和工作人员对话，询问「角のカケラ」。

逻辑：「こじ開けられた裏口」+「数字錠がかかっていた」

「へくんだフェンス」+「角のカケラ」

「ふみつぶされた？」+「怪獣のアタマ」

继续搜查，调查通往屋顶的楼梯，详细调查怪兽头、断腿的桌子。

和相泽诗纹对话，获得纪念照。

询问狼士龙怀疑水镜裁判官的理由

第二句“そして…”出示「記念写真」，提示水镜无法隐藏尸体的证据「撮影所のカギ」。

听取怀疑水镜的理由②

第四句“エレベータ…”出示「ビッグタワー」，获得大泽木的证言「ナツミの証言書」。

前篇2

和信乐、狩魔冥对话，询问所有问题，寻找证据所在需要去找「一柳弓彦」。

逻辑国际象棋：

·大統領と何を話していたのだ？→まだ様子を見る→今朝は助けてくれたではないか！

·一柳検事はどこにいるのだ？→まだ様子を見る→他にダレか心配な人が？→裁判官の前に、1人の人間だろう！

·一柳検事を探しているのか？→まだ様子を見る→“あの子”とはダレだ？→

大怪獣ボルモスを探しているのか？→死んだ場所に何か問題が？→第一発見者はスタッフだが→ダレを探しているのだ？→“あの子”が行方不明なのだろう？→ボルモス映画の関係者なのでは？

·彼のファンなのだろうか？→まだ様子を見る→本人から聞いたのか？→彼と知り合いなのか？→まだ様子を見る→シモンくんと話したはずだ！→彼はいま、どこにいるのだ？→2人は知り合いのはずだ！→連れ去った者だろうか？

搜查BIG TOWER前広場

调查右边蓝色卡车，和警员、出租车司机对话后，和左下的荷星三郎（逆转裁判1大将军侠的扮演者）对话。

调查左边的面包车和周围的摄影器材

速水出现，对话后逻辑：「2人組の男」+「黒服の男たち」

「盗まれた箱」+「2人だけだった」

剧情被绑架到莫名的地方，调查墙上的工具、打开的箱子和地上的手套等等。一柳检事出现。

逻辑国际象棋：

·キミの話を聞かせつくれたまえ→まだ様子を見る→まだ様子を見る→まだ様子を見る→自分自身を信じたまえ！→力不足のことだろうか？

·なぜ自分の家で幽閉されていた？→まだ様子を見る→主人とは一柳万才のことでは？→ダレに誘拐されたのだ？→万才が誘拐犯の黒幕だ！→そうなワケがないだろう！→誘拐犯の目的を知っているか？→万才の目的は別にある！→何を質問されたのだ？

·何を思い出したのだ？→万才のことだろうか？→まだ様子を見る→まだ様子を見る→父親に認められたかったのだな？→父親の役に立ちたいのだろう？→それを言うなら汚名返上だ！

·美和と万才につながりが？→他にも関わりが？→まだ様子を見る→裁判の証拠品は？→まだ様子を見る→万才に証拠品を預けたのでは？→裁判をうやむやにするつもりだ！

·検事の道は続けるのか？→自分で考えたまえ！→父親と同じ道を歩むのか？→情けは人のためならずだろう→私が道を示そう→これからどうするつもりだ？→“馬子”にも衣装だ。→まだ様子を見る→父親とは違う検事になるのだろう？

来到BIG TOWER前广场，前往搜查51层的仓库。

调查打开的金库，发现之前案件的资料。从梯子

上去，回到前广场。发觉虎狼死家在盗听「盗聴している」，而盗听器就设置在八尺鸟的徽章里「ヤタガラスのバッジ」。调查背面发现证物「盗聴器」。

搜查BIG TOWER前広場

与速水、猿代、系锯刑事对话。移动到箭头处，调查左边垃圾收集时间的看板和右下地上的牛奶盒。

逻辑：「ハレツ音」+「コロシアムのイベント」

「出入りした車」+「ゴミ捨て場」，指示绑架诗纹的垃圾车是真的证据是车上的南京锁。

「ゴミ処分場」+「コロシアムの周辺」

地方审判所，第三法庭。提示美和所长和一柳万才关系的证物有关内藤的报告书「内藤についての報告書」，调查一柳检事的证物，选择「新聞紙」，调查背面的手印，出示其与万才相关的证物「メカニックグローブ」，二者的共同点就是中指上只有一半的字母A。

中篇1

追究相泽诗纹有关练习的证言

第四句“よくあること…”出示「シモンの練習映像」，提示除去怪兽足迹外的特别事件「怪獣のアタマ」。

追究狼士龙的父子共犯说

第二句“そこに…”详询，追加证言“キグルミの中…”。

对新加证言“キグルミの中…”出示「死体の所見メモ」，出示存在与鲁米诺反应相似的土的证物「メカニックグローブ」，而灰色物体则是混凝土「コンクリート」，出现怪兽足迹是因为挖出了某些东西「何かを掘り出した」。万才出现在摄影现场的证据是怪兽服旁边的袋子，而看到的怪兽其实是左侧的摄像机架，怪兽的皮就是蓝色防水布。

新的证据用分析君扩大右上部分，指示人影。

询问相泽诗纹练习中发生的事

第六句“その横に…”详询，再详细追求「くわしく追求する」，追加证言“死体なのか…”和“でも…”。

对新加证言“死体なのか…”出示「王帝君の解剖記録」。

出示与12年前事件相关的证物「差出人不明の手紙」或「内藤についての報告書」。得到SS-5号事件相关的资料。

搜查儿童养护设施

调查尸体，详细调查尸体、手机、相机和凶器的砖头。调查两侧的足迹、尸体左边的花坛、门左边焦黑的柱子。

逻辑：「３つの足あと」+「花壇」，出示万才在花坛附近挖洞的原因「内藤についての報告書」。

与狼士龙对话。

模拟儿童养护设施（事件发生时）

调查大总统的劫持现场，详细调查雪人，对雪人缺少的右眼推理，出示带血的纽扣「血のついたボタン」，指出与血纽扣是雪人眼睛所产生的矛盾「被害者のいた場所」。

模拟儿童养护设施（发现尸体时）

调查尸体，详细调查尸体的靴子、雪人、花坛缺少的砖头。

逻辑：「レンガが足りない」+「凶器のレンガ」

「死体は移動されている」+「雪だるまの近くのレンガ」

搜查儿童养护设施（事件发生时·重新再现）

调查事件现场，选择有可能是伪造的证物「亀井の写真」，提示除此之外大总统和诱拐犯可能在的地点庭院深处门左侧不亮的电灯附近。

逻辑：「バンサイは誘拐犯？」+「バンサイがほりだしたもの」

再现发现尸体时的情况。

搜查儿童养护设施（发现尸体时·重新再现）

调查花坛中央原来尸体所在的位置，详细调查血迹，对血迹推理，出示「火事」。

证物追加「子供の絵」，出示与少年留下的东西相关的证物「ボルモスのぬいぐるみ」。

中篇2

听取狼士龙推理的SS-5号事件的真相

第四句“亀井が…”出示「ナゾの血痕」，提出表示当晚发生事件的证物「子供の絵」，而对面站着的人物是「鳳院坊了賢」。提出存在两位大总统的可能性真的和替身「ホンモノと影武者」，而支持大总统有两人的证据就是「SS-5号事件の資料」，而「亀井の写真」作为判断替身的证据。真的大统领尸体在此存在的证据就是「怪獣の足跡」，不留足迹搬运尸体靠的是穿着被害人的鞋「被害者のクツ」。

听取凤院坊了贤的证言

第四句“あのとき…”详询，存在疑点「ある」，也就是日期「日付」，与此相关的证据便是「IS-7号事件の資料」。

听取了贤的证言2

第一句“セツソウが…”详询，提示内藤与IS-7号事件相关的证据「内藤の遺品」，需要调查的是戒指「指輪」，追加证言“点字で…”。

新加证言“点字で…”出示「通信チェスの紙」，指出真正的幕后黑手「猿代草太」。

后篇

听取猿代草太练习滚球的证言

第一句“たしかに…”详询，追加证言“バルーンと…”。

对新加证言“バルーンと…”出示蓝色卡车「青いトラック」，通过验证指纹「指纹検出」确认卡车是曾经见过的同一辆，上面指纹的主人应该是「御剑 怜侍」。

通过宝月茜的科学调查，洒满检出粉之后吹散即可显出指纹。

指出两次绑架的共通点是「睡眠薬」，与黑幕的真实身份相关的证物是「通信チェスの紙」，正明其不是冰堂儿子的证物「内藤の遺品」的戒指。

追究猿代草太是否教唆杀人的证言

第四句“まあ…”出示「速水の録音テープ」，录音可能的时间是前天晚上「一昨日の夜」，提示将枪声与事件相联系的证物「王帝君の解剖記録」，而子弹命中的证物是狮子的彩球「ライオンのバルーン」，调查底部的弹孔。

追究草太证言前天夜里屋顶上

第四句“オレに…”详询，证言存在问题「モンダイがある」，追加证言“大統領は…”

对新加证言“大統領は…”出示「ナツミの証言書」，提示大统领离开屋顶的方法狮子的彩球「ライオンのバルーン」。

追究猿代草太有关杀害大总统犯人证言

第四句“大統領は…”出示「ライオンのバルーン」，提示隐藏尸体的场所向日葵仓库「ひのまる倉庫」，留下杀人痕迹的证物就是「ライオンのバルーン」，留下的痕迹就是「花束」。

终于一切谜底揭晓，罪犯被绳之以法。一度被剥夺检事资格的御剑也取回了自己的检事徽章。这次的故事似乎到次结束了。

而无限的逆转，仍将继续。





系锯圭介

冒失的刑警，负责各种案件的初动调查。最擅长将搜查情报透露给嫌疑人的律师。御剑的属下。

THE LAST STORY

ラストストーリー

□文／宇多田

NINTENDO Wii	最后的故事		2011年1月27日	
	角色扮演	Mistwalker	6800日元	日语
	DVD	1人	480P	12岁以上

宇多田的开场白

首先和大家说一下本次的攻略不是流程攻略，因为当大家拿到这期杂志的时候本作估计已经发售一个月之久（制作攻略的时候游戏刚发售），很多喜欢本作的读者估计已经在网上看过很多相关的流程攻略，这就是我之前说过的纸媒的劣势与尴尬，但是在大家已经有流程攻略参照的时候，宇多田可以不做流程，本次攻略就是主要以游戏相关收集等信息为主，就像大家看到的这样，整版都是表格，不要以为制作表格是一件很简单的事情，这东西让我已经负责我这篇攻略的美编差点吐血身亡，希望这篇辅助性质的攻略可以帮助已经玩了很久本作的玩家，把游戏更加完美化，这次坂口博信的最后一搏虽不能说很成功，但是依旧是一款难得的好游戏，尤其是在WII这个平台上。本作网络部分也很有趣，有条件的玩家可以试一下网络联机部分，体验一下单机无法体验到的乐趣。





艾鲁扎

エルザ

在很小的时候就失去了双亲，之后一直作为佣兵在各地周转战斗，一直在梦想有一天能成为骑士。

迦南

カナン

本作的女主角，鲁利岛领主阿鲁迦南家族的公主，因受到阿鲁迦南伯爵的监视，更加的想去见见外面的世界。

男主角专用ボーガン列表

武器名称	价格	特殊/追加效果	强化素材	参考信息
クロスボウ	－	20%几率在ヘッドショット时造成マヒ效果	シルフの弦	初期装备
		25%几率造成8倍伤害		
スナイプボウ	2580	在ヘッドショット时造成3倍伤害		第十八章之后在职人街商店
		25%~30%几率造成8~12倍伤害		
ファストボウ	1795	ボウガン连射性能向上		第二十一章BOSSレッサーシェード
		25%~30%几率造成2~8倍伤害		
デッドリーボウ	1795	80%在ヘッドショット时造成DEATH效果		第十九章在イベントでロッタ掉下时、把上面的水晶破坏后的宝箱
		25%~30%几率造成2~8倍伤害		

其他武器列表

武器名称	价格	攻击/魔法攻击										特殊/追加效果	强化素材	参考信息
		0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9			
かたみのダガー	–	0	5	15	25	35	45	–				咏唱速度提升50→80%[+3→+5]	海賊の指輪x1(～+2) 貴族の指輪x1(+3～) 王族の指輪x1(+5～) →無限深のダガー	ユーリス专用
		55	150	185	230	315	355							
ひまわり	2770	190	200	205	310	410	470	–				眩晕状态几率(10%→20%)[0→+3] 物理/魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+3]	ムルーの甲羅x1(+1～+5)	マルチプレイ乱斗第一名奖品
		0	10	20	30	40	50							
アルガナンダガー	–	600	605	615	625	635	645	–				TP最大時：咏唱速度40%→80%上升[0→+5] 光属性	ノームの金塊x1(+1～)	第四十二章分支点前、从左边缝隙进入
		250	270	290	310	330	335							
アンデッドエッジ	1230	120	140	160	180	205	280	–				对アンデット伤害1.6→1.8倍	しゃれこうべx1(+4～)	第十八章 ルリの街商店
		0	0	5	10	15	20							
イーストウイング	24300	790	790	810	830	850	870	–				攻撃时石化效果(5%→20%)[0→+5] スラッシュ时伤害2.0倍[+5]	ノームの金塊x1(+1～+5)	–
		50	55	60	65	70	75							
ウイッチクラフト	4795	0	5	15	25	35	45	–				咏唱速度20%UP[+3] TP増加量30%上升[+5]	–	–
		280	300	320	340	360	365							
ウエストウイング	24300	790	790	810	830	850	870	–				攻击时减慢速度(5%→20%)[0→+5] 对クモ前面防御无效[+5]	ノームの金塊x1(+1～+5)	–
		50	55	60	65	70	75							
エアブレイド	3715	220	225	245	265	285	305	–				攻击时有30%的几率回复25%的HP	–	海の洞窟内的宝箱
		20	20	25	30	35	40							
エクリプス	3090	205	215	225	360	420	485	–				减慢效果3.0→5.0倍[0→+5] 物理/魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+4]	ネビロスの木片x1(+1～+5) サラマンダーの骨x1(+5)	讨伐ネビロス
		0	10	20	30	40	50							
エンチャント	1920	0	5	15	25	35	45	–				攻击时有10%的几率回复10%的HP	–	–
		90	110	130	150	170	175							
エンペラー	23900	780	800	820	840	860	880	–				攻击伤害5%→30%吸收(30%)[0→+5] 战斗开始时life为1	ノームの金塊x1(+1)	击败敌人ジル
		50	55	60	65	70	75							
オーガハンマー	3350	115	120	125	130	400	620	–				对オーガ时无视其防御力	オーガの釘x1(+4～)	击败敌人オーガ
		0	0	5	10	15	20							
カオスブレイド	17900	630	650	670	690	710	770	–				TP最大时防御减轻上升30% TP最大时HP按0.5%/s回復	ノームの金塊(+4,+5) 異邦の心x1 →ストレンジャー	–
		55	55	60	65	70	75							
カルマ	1925	135	140	150	160	165	–					炎属性	太陽石x1→サンブレイド	–
		20	20	25	30	35								
キッチンナイフ	–	30/10										攻击时5%的几率获得伤害30%的金钱	–	–
キラーカッター	1290	65	70	80	90	100	110	–				攻击时伤害1.2倍(5%)[+3～4] →攻击时即死效果(5%)[+5]	サラマンダーの骨x1(+5～) →「ナイトメア」に変化	–
		10	10	15	20	25	30							
クロウソード	2870	195	225	270	320	440	475	–				バースト时30%几率伤害吸收100% 物理/魔法攻撃力1.2→1.3倍[0→+3]	クラーケンの足x1(+1～+5) サラマンダーの骨x1(+5)	讨伐クラーケン
		0	10	20	30	40	50							
グラディエーター	–	80	85	95	105	130	140	–				クリティカル率20%上升	–	–
		5	5	10	15	20	25							
グランドスウエル	10150	420	425	445	465	485	505	–				森属性 对クモ防御效果无视	サラマンダーの骨x1 →「樹剣グランド」に変化	击败敌人クラーケン
		50	50	55	60	65	70							
グルグエッジ	2740	80	100	105	110	130	180	–				对グルグ伤害1.4倍 垂直斩时伤害2倍	グルグの砂屑x1(+4～)	–
		15	15	20	25	30	35							
グルグダガー	330	0	5	15	25	35	45	–				魔法攻击伤害3倍(30%)	–	–
		15	35	55	75	95	100							
グルグブレイド	12000	290	310	330	350	610	620	640	660	680	–	对グルグ：伤害1.4→1.6倍[+3→+5] 垂直斩时伤害2倍[+3]	グルグの星屑x1(+4～+8) グルグの奧義書x →マグマジウム	ルリの街商店
		10	10	15	20	25	30	35	40	45				
サウスウイング	26100	780	790	810	830	850	870	–				TP最大时咏唱速度上升50%魔法攻击时1.2倍伤害[+5]	ノームの金塊x1(+1～)	击败敌人ゼーファ
		100	105	110	115	120	125							

武器名称	价格	攻击/魔法攻击										特殊/追加效果	强化素材	参考信息
		0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9			
サンクチュアリ	14850	560	565	585	605	625	645	–				光属性 クリティカル率提升20%	サラマンダーの骨x1	突击要塞岛之后再螺旋台阶处击敌人がドロップ
		45	45	50	55	60	65							
サンゴ	2870	195	200	235	300	400	500	–				垂直斩时麻醉(10%→30%)[0→+5] 物理/魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+3]	アータルの爪(+1～+5)など	マルチプレイ讨伐珍贵掉落
		0	10	20	30	40	50							
サンブレイド	–	350						–				炎属性 有风时扩散伤害4倍	サラマンダーの骨x1 →スターバースト	–
		40												
ザンランス	–	800	1200	–				–				バーストアロー化	ドラゴンの牙x1(+1)	击败敌人ザングルグ ※2周目限定
		85	90											
ジャスティス	9620	270	275	285	295	305	315	365	415	465	635	提高和同伴的连携[+3～] 自己和同伴HP50%回复(10%)[+5～]	貴族の指輪x1(+6～) 王族の指輪(+9～)	–
		15	15	20	25	30	35	40	45	50	55			
ゾラの剣	–						365	–				暗属性	サラマンダーの骨x1 →六条般若	–
							80							
ストレンジャー	–	900	990	–								移动速度15%UP 砍击伤害1.5倍	異邦の光x9(+1)	–
		85	90											
スパイラル	3190	210	220	230	380	465	490	–				垂直斩扩散伤害2倍(30%) 物理/魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+3]	ムルーの甲羅(+1～+5)	讨伐ムルー
		0	10	20	30	40	50							
スピードスター	–	40	45	55	65	75	82	–				移动速度15%UP 对魔法师伤害1.5→2倍[+3→+5]	–	–
		75	80	85	90	95	100							
ゼロソード	2770	190	200	205	310	410	470	–				常時:移動速度15%UP 物理/魔法攻撃力1.2→1.3倍[0→+3]	怪物のまゆ(+1～+5)など	マルチプレイ乱闘: 1位賞品
		0	10	20	30	40	50							
ソーサラー	3370	0	5	15	25	35	45	–				攻撃時:1.2倍ダメージ(30%)[+3] 魔法詠唱速度20%UP	–	–
		220	240	260	280	300	305							
ダイヤのなまくら剣	15000	10/0										–	–	–
ダガー	–	5	10	15	25	35	45	–				魔法攻击伤害1.2倍(80%)	–	–
		40	50	65	80	90	105							
ディフェンダー	870	5	10	30	50	70	90	–				防御时伤害减轻50→75%[0→+5] 完全防御0(10%)[+3]	斗技场第二关	–
		75	80	85	90	95	100							
デス	–	290	295	315	335	355	375	–				攻击时即死效果(5→10%)[0→+5]砍击伤害1.5→2.0倍[0→+4]	–	–
		100	100	105	110	115	120							
デュエルソード	10300	300	305	310	315	320	330	–				垂直斩时扩散伤害1.5倍[+3～]	–	–
		0	0	5	10	15	20							
トライデント	2980	200	210	220	340	430	480	–				垂直斩伤害2.0倍(25%→50%)[0→+5] 物理/魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+3]	怪物のまゆ(+1～+5)など	讨伐繭の魔神
		0	10	20	30	40	50							
トライヴ	–	5	–									–	–	エルザ・クォーク专用
		0												
ドラグーン	3300	215	225	240	400	460	495	–				伤害时HP25%吸收(25%→50%)[0→+5] ※味方全体 物理/魔法攻撃力1.2→1.3倍[0→+3]	アータルの爪(+1～+5)など	讨伐アータル
		0	10	20	30	40	50							
ナイトソード	3490	130	135	145	155	165	200	–				対ビースト/クモ伤害1.2→1.4倍[+3→+5]	–	–
		15	15	20	25	30	35							
ナイトメア					850	870	890	–				TP增加量5%→15%UP[→+5]	ドラゴンの牙x1(+1～+5)	–
					55	60	65							
ナナシ	13250	560	565	575	590	645	670	–				冰属性 攻击时无视对方防御力	ノームの銀塊x1(+4～+5) サラマンダーの骨x1 →無の剣ナナシ	斗技场第二关
		0	0	5	10	15	20							
ネギ	–	30/10										攻击时有延迟效果(10%)	–	–
ノースウィング	26100	780	790	810	830	850	870	–				魔法攻击时伤害1.2→1.6倍[0→+5] 咏唱速度20%上升[+5]	ノームの金塊x1(+1～)	击败敌人ゼーファ
		100	105	110	115	120	125							
バラ	–	195	200	235	300	400	500	–				BURST时伤害5→10倍(25→50%)[0→+5] 物理/魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+5]	アータルの爪x1(+1～)	讨伐レアアイテム
		0	10	20	30	40	50							

武器名称	价格	攻击/魔法攻击										特殊/追加效果	强化素材	参考信息
		0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9			
パラアックス	2620	120	125	135	145	155	165	–				攻击时麻痹效果(5%→10%)[+3→+5]	サラマンダーの骨x1 →雷神アックス	–
		0	0	5	10	15	20							
パラディウム	–	365	385	405	425	445	455	–				+3～ 防御时30%の概率吸收伤害值10%回复HP +5～ 光属性攻击防御时肯定吸收伤害值10%回复HP	–	–
		15	20	25	30	35	40							
ヒシャク	–	30/10						–				–	–	–
ヒールエル	870	5	10	30	50	70	90	–				攻击时ＨＰ10％回復(80%)	–	–
		75	80	85	90	95	100							
ピコピコハンマー	2770	190	200	205	310	410	470	–				攻击时ＨＰ10％回復(5%→10%)[0→+3] 物理／魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+3]	ネビロスの木片(+1～+5)	マルチプレイ乱斗第一名奖品
		0	10	20	30	40	50							
ファング	–	135	140	150	160	165	–					冰属性	太陽石x1 →ブルーブレイド	击败敌人ドッペルゲンガー
		20	20	25	30	35								
ファントムソード	–	310	315	320	325	330	340	–				对ヒューマン伤害1.5→3.0倍(80%)[0→+5] 攻击时即死(10%)	–	–
		10	10	30	50	70	90							
フライパン	–	30/10										攻击时有10%几率让敌人混乱	–	–
フレイムリザード	–	290	295	300	305	310	330	–				对リザード伤害1.4→1.6倍[0→+5] 炎属性	–	击败敌人地底の女王
		0	0	5	10	15	20							
ブラッドソード	–	180	185	195	205	215	290	340	390	440	635	背后攻击伤害30→50%[+3～+5] 攻击时偷盗(5%)	貴族の指輪x1(+6～+8) 王族の指輪x1(+9)	–
		15	15	20	25	30	35	40	45	50	55			
ブルーブレイド	–	350										冰属性 必杀技回復速度2倍	「ファング」から変化 サラマンダーの骨x1 →ブラックホール	–
		40												
ブレイド	700	40	45	55	65	75	85	–				攻击时伤害1.2倍(5%)[+3]	サラマンダーの骨x1 →ルーンブレイド	–
		10	10	15	20	25	30							
プロフェット	2770	190	200	205	310	410	470	–				砍击时即死(5%→15%)[0→+5] 攻撃／魔法攻击力1.2→1.3倍[0→+3]	クラーケンの足(+1～+5)	マルチプレイ乱斗第一名奖品
		0	10	20	30	40	50							
マグマジウム	31200	920										对グルグ伤害2倍 垂直斩伤害2倍	グルグブレイド	–
		50												
マジックダガー	1,140	0	5	15	25	35	45	–				防御时被伤害的25%回复HP(10%)	–	–
		60	80	100	115	130	145							
ラピスラズリ	–	300	320	340	360	380	400	–				星属性 Brus时伤害5倍	–	–
		50	55	60	65	70	75							
リザードエッジ	1950	10	40	60	90	325	435	545	650	670	690	对リザード伤害1.4→1.6倍[+3→+5] 砍击时伤害2倍[+3]	リザードの犬歯x1(+4～+9)	–
		0	0	5	10	15	20	25	30	35	40			
ルーンブレイド	28650	890										攻击时伤害2倍(5%)	ブレイド	–
		35												
ローグエッジ	–	40	65	75	85	95	105	125	145	165	210	攻击时偷盗(5→8%)[+3→+5] 砍击时伤害3倍(100%) 海賊の指輪x1(+6～)	–	–
		0	0	5	10	15	20	25	30	35	40			
ワイズダガー	3530	0	5	15	25	35	45	–				完全防御(10→20%)[+3→+5]	–	–
		140	160	180	200	220	225							
六条般若	31200	880										暗属性 对ヒューマン伤害2倍	ゾラの剣	–
		100												
堕天使の剣	–	325						–				星属性 垂直斩伤害1.5倍	–	–
		25												
無限深のダガー	–	125										魔法咏唱速度80%UP TP増加量30%UP	かたみのダガー	ユーリス专用
		405												
樹剣グランド	30750	880	–									森属性 对クモ时正面防御无效 グランドスウェル	–	–
		90												
無の剣ナナシ	28450	880										冰属性 攻击时防御力无视(20%)	ナナシ	–
		40												
鬼	–	–					470	–				击倒敌人时20%的几率回复自身生命	–	鉴定：地下迷宫再访时的宝箱
							20						–	

武器名称	价格	攻击/魔法攻击										特殊/追加效果	强化素材	参考信息
		0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9			
獅子王	4200	140	160	180	200	220	240	–				玩家与搭档无视敌人防御力(30%)	–	–
		0	0	5	10	15	20							
真のなまくら剣	30000	10										–	ダイヤのなまくら剣	多人游戏乱斗第一名奖品
		10												
神獣の剣	16000	600	605	625	645	655	670	770	820	860		森属性 会心率20%→30%UP[+3→+5]	ノームの銀塊(+1～+5) 王族の指輪(+6)	再访試練の塔宝箱
		35	35	40	45	50	55	60	65	70				
細三日月	1225	85	105	125	145	165	185	–				攻击时1.2倍伤害(80%)	–	–
		0	0	5	10	15	20							
銀のなまくら剣	5000	10/0										–	ドラゴンの牙x1 →黄金のなまくら剣	–
銅のなまくら剣	2000	10/0										–	ドラゴンの牙x1 →銀のなまくら剣	–
黄金のなまくら剣	10000	10/0										ドラゴンの牙x1 →ダイヤのなまくら剣	–	–
雷神アックス	23100	770	800	820	840	860	940	–				攻击时麻痹(10%) 攻击时电击(30%)	ノームの金塊x1(+1～+4) サラマンダーの骨x1(+5)	パラアックス
		0	5	10	15	20	25							

商材

名前	价格			入手方法	参考信息
	A	B	C		
小麦	170～560	370～2240	490～2990	店:斗技场前	
砂糖	110～600	330～980	460～1760		
たまご	110～440	440～1,70	410～2490	店:マルシェ	
バナナ	80～490	310～910	330～1990		
アーモンド	90～300	390～840	330～1990		
ココナツ	90～350	290～1490	330～1990		
巨大鮫のフカヒレ	530～2300	1,350～5150	1860～9980	店:トリスタ将军的船	
小さなかぼちゃ	30～90	–	90～450		红色旗子的行商人，市价1.2倍购买
普通のかぼちゃ	40～130	250～620	140～830		
大きなかぼちゃ	200～580	1060～2620	620～3340		
ワイン	410～2410	1460～5,300	19207,900	店:斗技场前	
苗	40～180	140～350	180～700	红色旗子的行商人	随机贩卖
肥料	40～170	190～550	160～990	红色旗子的行商人	
高級肥料	100～620	390～990	450～2410		
伝説の肥料	220～760	1250～2570	820～4990	红色旗子的行商人 第四十三章宝物库	
毛皮	900～4820	2470～14980	3620～15100	店:職人通り	
絹	820～4990	3870～9480	3300～19970		
銅	330～1730	1320～4940	1350～5660		
鉄	300～1800	1060～5180	1230～7230	店:職人通り	
ダイヤ	4350～9230	12490～22270	9060～37760	红色旗子的行商人	随机贩卖





素材/染料

名称	价格	入手方法	参考信息
シルフの弦	100	街内:掉落物	「クロスボウ」强化
サラマンダーの骨	1000	斗技场第三关掉落	武器最终变化必要品
海賊の指輪	200	序盘掉落素材	「ローグエッジ」「かたみのダガー」强化
貴族の指輪	400	中盘掉落素材	「かたみのダガー」「ブラッドソード」「ジャスティス」强化
王族の指輪	800	终盘掉落珍贵素材	「かたみのダガー+4」「ブラッドソード+8」强化
太陽石	600	活动入手	カルマ,ファング强化
グルグの砂屑	300	中盘掉落素材	「グルグエッジ」强化
グルグの星屑	300	后半段素材掉落	「グルグブレイド」强化
リザードの犬歯	500		「リザードエッジ」强化
しゃれこうべ	500	中盘掉落素材	「アンデッドエッジ」强化
オーガの釘	500	后半段素材掉落	「オーガハンマー」强化
ノームの銅塊	400	街内掉落物	防具+3强化
ノームの銀塊	800	中盘、终盘掉落物	防具+6强化
ノームの金塊	1200	终盘掉落珍贵素材	防具+9强化
異邦の光	1000	城門前	装备诅咒解除
異邦の心	1500		部分武器强化
異邦の粒	3000	敌人珍贵掉落	2周目限定
ドラゴンの牙	500	ルリの街的宝箱	防具强化

名称	价格	入手方法	参考信息
藍の糸		在线乱斗第一名奖品	–
銀の糸		ルリの街地下水路	
古の合金	700	敌人マッドクラーケン	「騎士の鎧」强化
赤い火成岩	100	街内掉落物	–
黄金のウロコ			
緑の四葉			
カーキー色の弾丸			
春野菜の種			
真夏のサンゴ			
秋の落ち葉			
冬空の星屑			
シルバー染料	–	「絵の具屋」加工	–
ピンク染料	–		
パープル染料	–		
ブルー染料	–		
ブラック染料	–		
オレンジ染料	–		
ベージュ染料	–		
ブラウン染料	–		

防具列表

部位	防具名称	价格	防御/魔法防御										特殊/追加效果	参考信息
			0	+1	+2	+3	+4	+5	+6	+7	+8	+9		
全身装备	カナンのドレス	–	10	30	50	70	90	110	140	380	440	510	隐蔽时HP回复1%→5%/s[+7→+9]	女性专用
			30	70	110	160	200	250	310	380	440	510		
	カナンのワンピース	–	0							360	420		Baria伤害50%→90%軽減[+7→+9]	ルリ城ジル的房间里的衣橱 女性专用
			30	70	120	170	210	260	330	400	460			
	騎士の鎧	–	30	70	110	160	200	250	310	380	440		背后攻击减轻10%→[+7→]	ルリ城エルザ的房间里的衣橱 男性专用
			10	30	50	70	90	110	140	170	200		–	–
身体防具	クロースARMOR	300	10	25	40	60	75	90	115	140	160	185	咏唱速度5%→15%上升[+6→+9]	–
			10	30	50	70	90	105	135	165	190	220		
	ステルスARMOR	300	10	25	40	55	70	85	105	130	150	175	隐蔽时自动回复HP	–
			10	30	50	70	90	110	140	170	200	230		
	ドラゴンARMOR	300	10	40	60	85	110	135	170	205			+3～ Baria伤害减轻50% +7～ Baria伤害减轻90%	第十八章之后斗技场右边的MOB 用「竜の皮x5」交换，选择「胸」
			10	40	60	85	110	135	170	205				
	ハンターARMOR	300	10	25	45	65	85	100	130	155	180	210	HP最大值5%→30%UP[+6→+9]	–
			10	30	45	60	80	95	120	145	170	200		
	フェザーARMOR	300	10	30	45	60	80	95	120	145	170	200	魔法咏唱速度5%→15%UP[+6→+9]	–
			10	30	45	65	85	100	130	155	180	210		
	ブレイブARMOR	300	10	25	40	55	70	85	105	130	150	175	物理/魔法防御力3%→5%UP[+6→+9]	–
			10	30	50	70	90	110	140	170	200	230		
	ヘビーARMOR	300	10	30	50	70	90	110	140	170	200	230	防御时伤害减轻10%→30%[+6→+9]	–
			10	25	40	55	70	85	105	130	150	175	–	–
	レザーARMOR	300	10	30	50	70	90	110	140	170	200	230	隐蔽时:HP回复1%/s→5%/s[+6→+9]	–
			10	25	40	55	70	85	105	130	150	175		
脚防具	クロースLEGS	300	10	25	40	60	75	90	115	140	160	185	HP最大值5%→15%上昇[+7→+9]	–
			10	30	50	70	90	105	135	165	190	220		
	ステルスLEGS	300	10	25	40	55	70	85	105	130	150	175	战斗中移动速度10%→15%UP[+7→+9]	–
			10	30	50	70	90	110	140	170	200	230		
	ドラゴンLEGS	300	10	40	60	85	110	135	170	205	235	255	+3～ ノックバック动作軽减确率10% +7～ ノックバック动作軽减确率60%	第十八章之后斗技场右边的MOB 用「竜の皮x5」交换，选择「尻」
			10	40	60	85	110	135	170	205	235	255		
	ハンターLEGS	300	10	25	45	65	85	100	130	155	180	210	HP最大值5%→20%UP[+7→+9]	–
			10	30	45	60	80	95	120	145	170	200		
	フェザーLEGS	300	10	30	45	60	80	95	120	145	170	200	TP增加量5%→20%UP[+7→+9]	–
			10	30	45	65	85	100	130	155	180	210		
	ブレイブLEGS	300	10	25	40	55	70	85	105	130	150	175	物理/魔法防御力3%→5%UP[+7→+9]	–
			10	30	50	70	90	110	140	170	200	230		
	ヘビーLEGS	300	10	30	50	70	90	110	140	170	200	230	TP增加量5%→20%UP[+7→+9]	–
			10	25	40	55	70	85	105	130	150	175		
	レザーLEGS	300	10	30	50	70	90	110	140	170	200	230	战斗中移动速度10%→15%UP[+7→+9]	–
			10	25	40	55	70	85	105	130	150	175		





骑士就是守护正义的化身



PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：战国无双3 Z			2011年2月10日
	动作	KOEI	6800日元	日版
	蓝光	1~2人	720P	12岁以上

NINTENDO Wii Wii	本刊译名：战国无双3 猛将传			2011年2月10日
	动作	KOEI	3800日元	日版
	DVD	1~2人	480P	12岁以上

《战国无双3Z》和《战国无双3 猛将传》是KOEI无双系列最新作。前作的NPC绫御前和福岛正则本次终于转正、再加上ガラシャ的回归，10名武将新增无双演武模式，而且新增了第2レア武器，使得整个游戏都充满着新鲜感，下面我们就一同进入修罗世界来重新体验无双给我们带来的感动吧。 □文/七曜

《战国无双3Z》的独占内容

PS3版《战国无双3Z》是作为Wii版《战国无双3》的加强整合版制作的，在原作的基础上删除了任天堂所有版权的村雨城部分，而新增的创史模式。Wii需要付费购买的战国史模式也在本作中免费搭载。并且拥有奖杯系统，这不得不说是一个增加游戏成就感的完美设定。另外在战前准备时，新增了可以调整携带道具的功能，这项重大改进，也从侧面给游戏在修罗难度下获取第二レア武器，降低了难度。



《战国无双3 猛将传》的独占内容

Wii版《战国无双3 猛将传》的优势在于可以继承本传的记录，如果你已经将本传进度游戏到相当完美的程度，比如刷过带有秘技3和虎乱3这些稀有技能的武器，那么就可以直接进入修罗难度来游戏本作。另外本作还有一个优势就是保留了村雨城模式的独占，这样一来可以取得鹰丸的第二レア武器，要想和七曜一样，玩到本作的全部要素，那么就请购入双版本吧。



创史模式解读

创史演武是为了完成人生目标而不断战斗的模式。人生目标分为、武力、知力、财力和天下，天下需要武力、知力、财力全部通关后才追加。利用在战斗中获得金钱锻炼武将，来完成最终的人生目标。在本模式中武将的一切数据都不会被无双演武和模拟演武模式所继承，也就是说完全是个初始角色。在本模式中就算得到经验也不会直接升级，升级需要在**よろず**屋的修炼里升级。

每场战斗结束后系统会提示是否连战，连战时日数不会改变，但角色会以前一场战斗后的状态参加战斗。而且在连战中是不可以利用商店的，考虑好自己的状况再谨慎选择。如果选择**モード**终了后创史模式该角色的所有数据将会消去。取而代之现在为止得到的装备品和素材将会继承到无双演武和模拟演武模式中。

《战国无双3Z》中贵重防具和马鞍的入手方法：

武力：全部小目标达到“成功”可以获得第1和第2贵重铠甲（不可强化），全部小目标达到“大成功”可以获得第3铠甲（可强化）。

知力：全部小目标达到“成功”可以获得第1和第2贵重笼手（不可强化），全部小目标达到“大成功”可以获得第3笼手（可强化）。

财力：全部小目标达到“成功”可以获得第1和第2贵重足袋（不可强化），全部小目标达到“大成功”可以获得第3足袋（可强化）。

天下：29日目大战通关得到松风，全部小目标达到"成功"可获得熊鞍。

全武将レア武器入手方法

レア武器入手共通条件：

1、武器规格是特定的，并且不能强化和更变附带技能。

2、武器类型和武将的得意类型相同。每击破一百人会发动阵太鼓效果。

3、获得条件为困难难度限定，全部都是在特定关卡，一次性发动全部击破效果后，过关系统就会有入手信息提示。

4.必须在无双演武模式下才能取得本武器，并且是在通关后自动获得。

武将姓名	武器名称	武器类型	攻击力	属性	入手关卡
真田幸村	炎枪素戋呜	普通	52	红莲	大阪の阵
前田庆次	天之琼矛	力量	69	闪光	长谷堂の战い
织田信长	蛇之麁正	普通	52	修罗	本能寺の变
明智光秀	灵剑布都御魂	普通	51	闪光	山崎の战い
上杉谦信	天丛云	力量	69	冻牙	贱ヶ岳决战
お市	木花开耶·簪	速度	37	闪光	余吴湖畔决战
阿国	日向天钿女	普通	51	红莲	大坂の阵
くのいち	绝不知火	速度	39	烈空	三成救出战
杂贺孙市	狱焰火具土	普通	50	红莲	长谷堂の战い
武田信玄	天孙降临	力量	68	烈空	长筱决战
伊达政宗	大霸狩	速度	38	冻牙	长谷堂の战い
浓姬	蛭蚜	普通	50	冻牙	本能寺の变
服部半藏	暗牙黄泉津	速度	39	修罗	小田原讨伐
森兰丸	神剑カムド	速度	39	冻牙	本能寺の变
丰臣秀吉	三贵宇津皇子	速度	38	闪光	小牧长久手の战い
今川义元	意富加牟豆美	力量	64	闪光	大坂蹴鞠の阵
本多忠胜	斗尖荒霸吐	力量	69	红莲	关ヶ原の战い
稻姬	天之麻迦古弓	普通	50	冻牙	沼田城の战い
德川家康	煌刃获加武	力量	68	红莲	大阪の阵
石田三成	志那都神扇	普通	51	冻牙	关ヶ原の战い
浅井长政	倭王八千戟	普通	52	闪光	小谷城の战い
岛左近	猛壬那刀	普通	52	烈空	关ヶ原の战い
岛津义弘	大槌伊武岐	力量	68	红莲	关ヶ原突破战
立花訚千代	天雷磐长	速度	37	闪光	石垣原撤退战
直江兼续	神直毘御剑	普通	51	闪光	长谷堂の战い
ねね	丰玉翔小太刀	速度	37	冻牙	小田原讨伐
风魔小太郎	暗御津破	速度	39	修罗	小田原讨伐
前田利家	苇原火远理命	力量	67	闪光	小田原讨伐
ガラシャ	伊豆能卖钏	普通	38	冻牙	关ヶ原の战い
长宗我部元亲	天津瓮三味星	速度	38	冻牙	姉川决战
柴田胜家	金刚武斧	力量	68	红莲	贱ヶ岳の战い
加藤清正	虎刃火广金	力量	67	红莲	石垣原の战い
黑田官兵卫	黄泉户大神	普通	50	冻牙	大阪の阵
立花宗茂	天御柱神咆哮	普通	52	烈空	关ヶ原の战い
甲斐姬	龙刃八岐大蛇	力量	67	冻牙	葛西大崎一揆
北条氏康	戒杖刀天常立	力量	67	红莲	关东防卫战
竹中半兵卫	十二方八将针	速度	38	烈空	中国攻め
毛利元就	阳神八咫乌	速度	39	烈空	山崎决战
绫御前	天轮圣巫杖	普通	38	冻牙	御馆の乱
福岛正则	执金刚神杵	力量	67	红莲	大坂の阵
鹰丸（Wii独占）	村雨丸	普通	52	冻牙	村雨城模式“谜の猛将”过关
自创武将·刀	童子切安纲	普通	51	红莲	关ヶ原の战い（西军）
自创武将·枪	御手杵	普通	52	闪光	大阪の阵（德川军）
自创武将·薙刀	护良真守薙刀	普通	50	烈空	长谷堂の战い（伊达军）



日本战国无双话剧 征战高清平台

全武将第2レア武器入手方法



1、武器规格是特定的，但所附带技能可以强化和更变，强化次数为5。

2、武器类型是固定的，和所属武将的得意类型相同。而且每击破一百人，会发动阵太鼓效果。

3、获得条件为修罗难度限定，和本传的レア武器一样，都是在特定关卡，一次性发动全部击破效果后，过关后入手。

4.必须在无双演武模式下才能取得本武器，并且是在通关后自动获得。

武将姓名	武器名称	武器类型	攻击力	属性	入手关卡
真田幸村	神枪五十猛尊	普通	52	闪光	沼田城の战い
前田庆次	天之广矛	力量	69	闪光	三成救出战
织田信长	第六天霸璃	普通	52	冻牙	木津川口の战い
明智光秀	神剑平国	普通	51	烈空	本能寺の变
上杉谦信	圆光毘沙门天	力量	69	修罗	手取川の战い
お市	琉璃弁天·长	速度	37	红莲	小谷城の战い
阿国	宝藏吉花天	普通	51	烈空	关ヶ 原の战い
くのいち	坏闪黑暗天女	速度	39	修罗	忍城攻め
杂贺孙市	阎铳天尾羽张	普通	50	闪光	葛西大崎一揆
武田信玄	不生不灭	力量	68	红莲	三方ヶ原の战い
伊达政宗	双龙阿修罗	速度	38	烈空	葛西大崎一揆
浓姬	蝮蛇	普通	50	闪光	木津川口の战い
服部半藏	冥穿黑牛天	速度	39	冻牙	上田城の战い
森兰丸	护法竹刀	速度	39	烈空	手取川の战い
丰臣秀吉	三界金猿文殊	速度	38	烈空	山崎の战い
今川义元	凤眼光明遍照	力量	64	冻牙	小田原蹴鞠战
本多忠胜	裂枪降阎魔	力量	69	修罗	上田城の战い
稻姬	清丽爱弓	普通	50	红莲	小田原讨伐
德川家康	东照葵火祭	力量	68	闪光	关ヶ原の战い
石田三成	神遊扇	普通	51	闪光	杭濑川の战い
浅井长政	御伽骑士·市	普通	52	红莲	姉川の战い
岛左近	明丘居士刀	普通	52	冻牙	杭濑川の战い
岛津义弘	武瓮槌	力量	68	闪光	大津城の战い
立花訚千代	雷刃鸣神	速度	37	修罗	伏见城の战い
直江兼续	护法夜叉罗刹	普通	51	冻牙	三成救出战
ねね	宝鸟心眼太刀	速度	37	烈空	小牧长久手の战い
风魔小太郎	风雷双头	速度	39	闪光	上田城の战い
前田利家	正胜々速日	力量	67	红莲	小牧长久手の战い
ガラシャ	神皇産釧	普通	38	烈空	ガラシャ脱出战
长宗我部元亲	蝙蝠骷髅	速度	38	修罗	山崎の战い
柴田胜家	雷公武神斧	力量	67	闪光	手取川の战い
加藤清正	三跋罗猛虎刃	力量	67	冻牙	九州征伐
黑田官兵卫	鬼哭泉门塞	普通	50	红莲	石垣原の战い
立花宗茂	风刃神风	普通	52	修罗	大津城の战い
甲斐姬	神刃甲斐弁罗	力量	67	红莲	忍城攻め
北条氏康	灭杖刀国常立	力量	67	烈空	三增卡の战い
竹中半兵卫	神针沙力竭罗	速度	38	冻牙	木津川口の战い
毛利元就	金仙鸱天狗	速度	39	闪光	立花救援战
绫御前	皇杖诃梨帝母	普通	38	红莲	手取川の战い
福岛正则	斗棍天手力雄	力量	67	烈空	关ヶ原の战い
鹰丸(Wii独占)	真·村雨丸	普通	52	修罗	御馆の乱

PS3版全奖杯获得条件

奖杯种类	奖杯名称	获得条件
白金	天下无双	得到其他所有奖杯
铜杯	任务遂行祝	初次达成任务
铜杯	击破效果祝	初次达成击破效果
铜杯	初阵战胜祝	初次战斗胜利
铜杯	新星诞生祝	初次作成新武将
铜杯	英雄参战祝	初次追加无双武将
铜杯	お色直し祝	初次变更无双武将的颜色
铜杯	杰物诞生祝	初次突破能力界限
铜杯	武艺习得祝	初次追加新武将的武器
铜杯	武将吟味祝	初次追加鉴赏武将
铜杯	稀有なる业物	初次入手稀有武器
铜杯	坚牢なる具足	初次入手稀有防具
铜杯	一つの天下	1名武将的无双演武模式通关
铜杯	十の天下	10名武将的无双演武模式通关
铜杯	二十の天下	20名武将的无双演武模式通关
铜杯	三十の天下	30名武将的无双演武模式通关
银杯	すべての天下	全部武将的无双演武模式通关
铜杯	战国语り·一の章	开放战国史模式第一章的所有年表
铜杯	战国语り·二の章	开放战国史模式第二章的所有年表
铜杯	战国语り·三の章	开放战国史模式第三章的所有年表
银杯	古今无双	全部高记录通关战国史模式
铜杯	天下布武	创史演武模式达成“天下统一”的人生目标
铜杯	日本一の兵	创史演武模式达成“武力”的人生目标
铜杯	深谋远虑	创史演武模式达成“知力”的人生目标
铜杯	大富豪	创史演武模式达成“財力”的人生目标
铜杯	历史を见届けた者	通关创史演武模式的“真·最终决战”
银杯	历史を创る者	创史演武模式达成全部人生目标
铜杯	连战连胜	创史演武模式连战10回
铜杯	长き道のり	创史演武模式经过50日以上的战斗
铜杯	达人剑豪	腕试し模式“剑豪”击破1000人
铜杯	高速踏破	腕试し模式“踏破”5分钟以内到达天守
铜杯	波飞沫	腕试し模式“飞沫”获得1500点
铜杯	鬼剑豪	腕试し模式“剑豪”击破1500人
铜杯	神速踏破	腕试し模式“踏破”4分钟以内到达天守
铜杯	荒飞沫	腕试し模式“飞沫”获得2500点
银杯	天下に轰く腕自慢	腕试し模式所有的项目高记录完成
铜杯	まさに地狱ぞ	“地狱”难度任意通关一个战场
铜杯	修罗の道见つけたり	“修罗”难度任意通关一个战场
银杯	名刀爱好家	获得所有的稀有武器
金杯	妖刀搜集家	获得所有的第2稀有武器
银杯	当代一の洒落者	获得所有的稀有防具
铜杯	珠玉の逸品	获得所有的素材
铜杯	名将に名马あり	获得松风鞍
铜杯	熊にまたがりお马の稽古	获得熊鞍
金杯	纵横无尽	所有无双演武战场发动全部击破效果
铜杯	绮罗星の将	追加所有的无双武将
铜杯	战国一大绘卷	ムービー一览的达成率达到100%
铜杯	一骑当千	一场战斗中达成千人斩
铜杯	奥义なる由缘	一场战斗中用无双奥义达成百人斩
铜杯	起死回生	一场战斗中用无双秘奥义达成百人斩
铜杯	二つの力	一场战斗中用无双最終奥义达成百人斩
铜杯	皆传の印	一场战斗中用无双奥义·皆传达成百人斩
铜杯	瞬杀の影	一场战斗中用影技击破5名武将
铜杯	连击雨あられ	达成500连击
铜杯	连击雨岚	达成1000连击

356发售前最强无双





PS Portable PSP	本刊译名：战场女武神3		2011年1月27日
	战略角色扮演	SEGA	6279日元	日版
	UMD	1人	1344MB	12岁以上

□文／小雨
□责编／赤银

【前言】

不知不觉间《战场女武神》系列已经走过了将近3个年头，从当初一代的惊艳亮相，到二代的褒贬不一，再到此次系列第三代作品的一致好评，这个系列俨然已经成为世嘉高品质游戏宗旨的又一面旗帜。

本文中主线流程攻略部分，以全20章，AB双线的全部故事战役获得全S评价为基础，顺便解说关卡中大部分ACE敌人的消灭方法（消灭ACE敌人有机会得到特殊装备）。但由于篇幅和时间所限，在攻略里并未加入自由战役和断章部分的讲解，希望大家见谅。本作中完成每章节的自由战役会对主线战役起到辅助作用；完成断章剧情可以产生改变同伴性格等效果，建议大家不要忽视，多多挑战。

好了，下面请允许笔者以《战场女武神3：尘封的硝烟》为切入点为大家呈现这首宏伟壮阔的战场史诗中的全新篇章……

系统入门

沙盘战局图说明



胶片图标	可以反复观看的游戏剧情
蓝色图钉	已经完成的任务
绿色图钉	自由战役，可反复挑战
红色图钉	剧情任务，一周目流程时不能重复挑战
本据点 第2章后开启	进行部队编制、训练；武器整备、购买；各种情报展示



本据点说明



作战本部	离开本据点进入战局图
训练场	可进行部队强化训练，兵种更换，技能更换，技能习得表查看
调达屋	可进行步兵和车辆的装配购入及整备
小队宿舍	故事中出现人物，世界观构成，加利亚公国新闻、游戏教学查看，车辆更名
战车	战车整备处
揭示版	关于战斗评价，兵种使用度，队员情报，勋章获得的情报展示

兵种更换及技能系统

全员可以任意转换兵种，算是本作的一大革新，兵种转换时要注意"特性"属性的加成，"特性"属性代表此人适应此兵种的程度，可以通过后期锻炼来提高。



技能方面除了每名角色本身具有的固有技能之外，每个兵种随着熟练度的增加，满足特定情况会觉醒3种不同的觉醒技能。每名同伴最多可携带4种觉醒技能出战，为了让战局更有力，尽可能多的锻炼角色的觉醒技能是必须的。



依附在兵种觉醒基础上的是本作全新技能树系统：每个职业的固定觉醒技能都可以在此技能盘上查到，而2个兵种技能间的那个图标就是高级觉醒技能。学会高级觉醒技能在技能盘上两边的技能后，此技能自动习得。

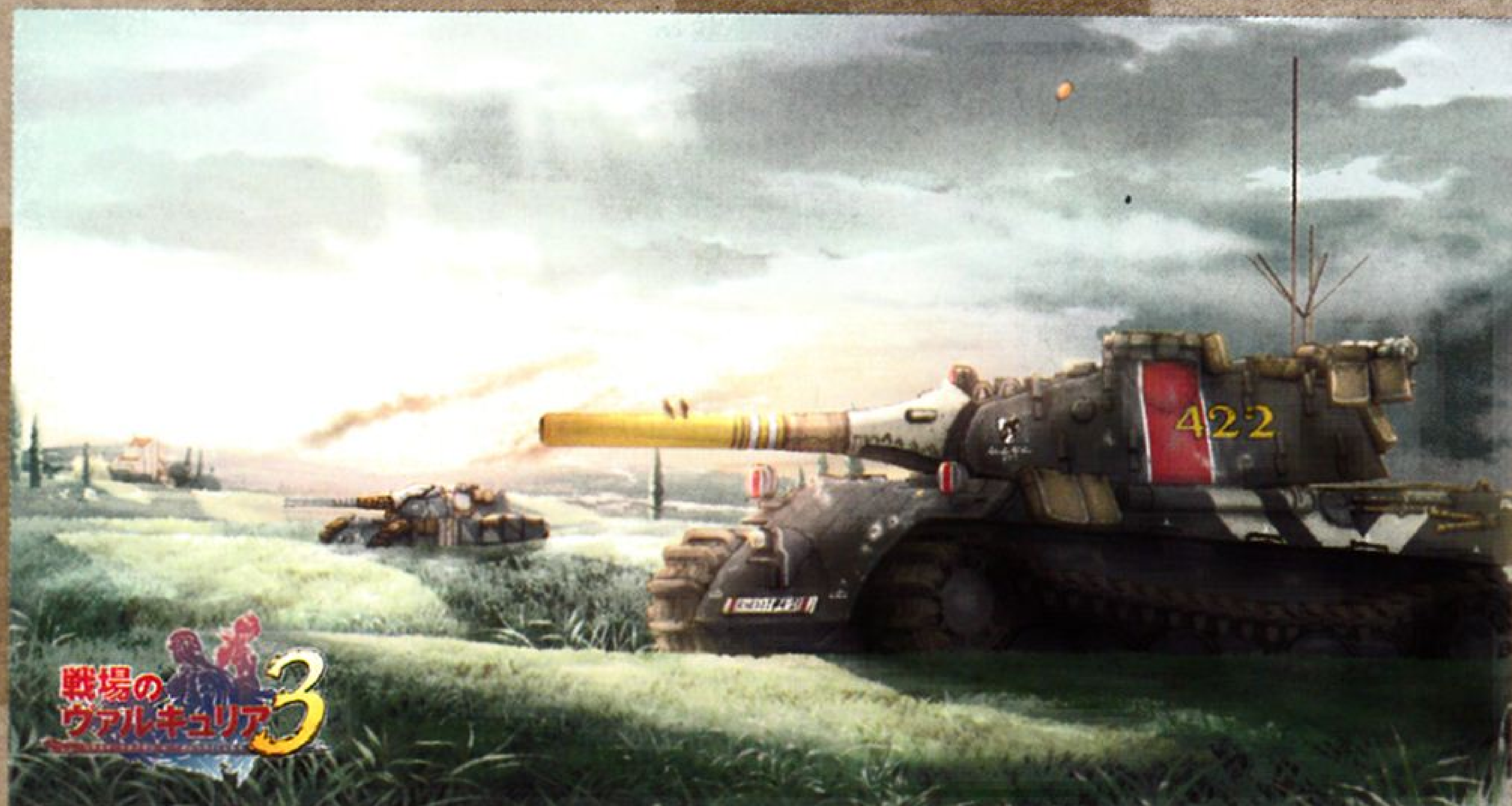
断章任务系统

在战局图的情况下按X键，可以进入加利亚全域地图，这时候L/R键可以切换不同种类任务，包括：剧情任务、断章任务、DLC。

断章任务为在以往战斗中，某名角色使用CP20次就会出现的和这个角色相关的特别剧情，类似于2代的同学任务。完成断章任务后该名角色的固有技能一般会发生改变。

全勋章图鉴

勋章	名称	获得方法
	授与の短剣	初期
	公国勲功章	完成第五章
	山の嘶き作戦従 軍章	完成山の嘶き作戦
	公国功労賞	完成第八章
	公国殊勲賞	完成第十七章
	外した部隊章	完成第二十章
	ランドグリーズ聖槍勲章	任务评价S达30个
	殊勲青銅槍盾勲章	击破敌人250个
	殊勲白銀槍盾勲章	击破敌人500个
	殊勲黄金槍盾勲章	击破敌人1000个
	GBS英雄賞	只用一个人完成一个任务
	GBS人道賞	不杀敌完成一个任务
	殊勝歩兵戦栄誉勲章	杀死步兵300个
	殊勝機甲戦栄誉勲章	击破战车100个
	殊勲聖槍勲章	击破全部ACE敌人
	優秀兵士表彰	1人全兵种技能习得
	優秀部隊表彰	全兵种到达猎兵级别
	優秀指揮官勲章	オーダー全习得
	優秀機甲兵団勲章	全战车部件都开发完成
	優秀武装兵団勲章	全武器开发完成
	作戦地図	全任务剧情完成包括分支
	名もなき部隊の記録	全部断章任务完成
	大翼兵団勲章	部队训练全部完成
	ランドグリーズ勲章	全任务通关
	ロイヤル・ランドグリーズ勲章	全任务S评价通关



主线全S流程攻略

第一章 Namelessへ

ヴァーゼル近郊戦 初戦

左右两人分别用2CP清掉两个敌人。一回合过关。

ヴァーゼル近郊戦 第二戦

男主用2CP占领敌人区域2的据点并留守，顺便清掉途中和守据点的敌人。



区域2的所有己方部队撤离

在区域1出击1突击兵，用手榴弹把蹲守据点的敌人炸飞。

出击1侦察兵射杀刚才被手榴弹炸过一次的敌人，过程中尽量少损失HP。

刚才出击的突击兵移到河流左边清理掉敌人突击兵，我方第一回合结束。

第二回合，刚才出击的侦察兵用全部CP一路向前占领据点过关。

4人の戦

注：本战开始敌人的配置会有变化。

イムカ用CP1击破战车，在沙包后蹲下。

我方战车干掉塔台上的对战车兵，顺便破坏桥上敌人蹲守的沙包。

战车和**イムカ**用剩余的CP消灭尽可能多的敌人，第一回合结束。

敌方回合，区域1的敌人会攻向男主守的本方据点被反击。

以后的CP简单的就近清敌轻松过关。

第二章 72時間の戦い

隊長の資質

第一回合，在区域3，如图所示路线出击两个侦察兵利用互相的连携射击占领左下角的据点。



第二回合，在区域1先清理掉图示红圈处的敌人，然后利用对战车兵轰掉目标战车过关。



过关后出现分支选择

A路线

森林遊击作戦

区域2的**リエラ**开始便冲向右上角据点并占领之。

从刚占领的据点派一突击兵占领区域2左上角的据点，以便通向区域5。

区域5用战车加技甲兵的组合打掉目标物即可。

本关ACE敌人一般在区域3上方两据点之间的草丛中或者区域2右上角草丛中。

B路线

峡谷遊击作戦

战斗配置时在区域1的B点放置一个突击兵。

利用CP1和CP2用突击兵占领区域1左边的据点。

派一技甲兵从区域2直接到达目标物前，一敲过关。

本关ACE是一架战车在区域2右下角出没的几率较大。

ツーマンセル

リエラ按如图所示路线，利用第一回合占领据点，无需撤离。



区域1出击战车在如图位置先用两发爆头，再用支援兵补一发即可胜敌突击兵长。

本关敌ACE战车一般出现在如图位置。



エースの実力

区域3的**イムカ**先搞定战车，然后一路向左上角推进，利用3CP打掉敌人守据点的战车。



占领区域3左上角的据点。我方第一回合结束。

区域4出击一突击兵先打掉去目标据点途中的敌人。

区域4出击一侦察兵如图

用手榴弹把两个敌人炸出据点区域。



占领据点过关。

本关敌人对战车在区域2上方出现。

第三章 災いの鴉

注：男主获得队长身份，每次回合开始时男主在场CP会增加一个；2W开发新兵器出现新兵种狙击兵；男主可使用“直接指挥”。

前線への強行軍

转职一名狙击兵。

在区域3的D点安排**リエラ**，A点安排一个HP略高的侦查兵，战车改装甲车，本据点靠战车安置男主和两位突击兵。

我军本据点派出一突击兵用CP1解决靠近我方本据点的敌人，

CP2用装甲车搭载本据点的男主和另一突击兵，从地图右侧铁桥向敌人据点推进，中途歼敌。

男主从离开装甲车用CP3解决守据点的敌人，占领据点并蹲守。

用CP4解决掉之前铁桥上剩余的敌人。

リエラ用CP5在区域3从下绕道冲向敌人据点，草丛如果有敌人用手榴弹炸出来，趴在草丛里待机。

区域3A点的侦察兵用CP6从上方往敌据点前进，中途清理敌人。

从区域2右上据点派出一个突击兵蹲守据点，留作敌人回合迎击之用。第一回合结束。

敌人回合看运气会迎击干掉若干敌人。

后面保证每次行动都能干掉一个敌人，善用狙击即可轻松过关。

機甲部隊夜襲作戦

区域2派侦查兵按如图路线拿下通往区域5的据点。



区域5清掉必要的敌人和ACE，派技甲兵冲去敲掉目标物即可。

注意本关ACE战车一般在此位置。



A路线

隠秘作戦 北ルート

区域1用战车配合侦察兵开路，敌人ACE可能趴在本区靠上的草丛中。

区域3利用双突击兵从一上一下两条路便可顺利清敌，占领据点。

区域4侦查兵从右侧铁桥突击清敌占领据点，然后再从据点再派兵清理本区域的敌人即可。

区域2如图所示位置对战车兵可以清掉不少敌人。



最后从区域2右上角的据点派侦查兵穿过炮击区消灭守据点的敌人即可过此关。

B路线

隠秘作戦 南ルート

按照如图路线派侦查兵占领据点。



区域4出击携带“工作装置”的战车，修好桥。



战车继续前进到撞坏目标据点的沙包位置。

在区域4出击一侦察兵一路奔向目标据点，占领过关。

本关ACE出现位置大致如图。



B路线

森の狩人

战车在区域2出击，设置好登上小山坡的楼梯。

侦察兵通过刚刚设置好的楼梯，干掉蹲守点的敌人，占领据点。

在区域3派出对战车兵，按照如图路线轰掉沿途挡路的木桩，拿下目标据点即可。



本关ACE是战车，经常在区域3地图中间炮击区出现。

災厄の鴉の猛攻

区域1派对战车兵按照如图路线先干掉路中央的敌人战车。



第一回合目标占领区域1的所有据点。

第二回合在区域2操纵战车开路，然后侦查兵占领目标据点并蹲守，再派一突击兵占领区域2通往区域3的据点。

如图所示线路派两个侦查兵冲到左上角拿下通向区域5的据点。图中红圈所示位置为本关ACE敌人所在位置。



在区域5利用狙击兵2枪可以干掉BOSSダハウ，否则他会发动技能比较麻烦。



战车开路，打掉通往最后据点的战车，顺便推掉沙包。

侦察兵占领据点过关。

第四章 ボルジア枢機卿護衛作戦

A路线

前線を突破せよ 森林ルート

区域3派侦查兵拿下通向区域4的据点，然后留守。

如图所示路线拿下区域1通向区域3的据点。



以上步骤中，护送用装甲车抓到机会就向目标推进。

区域4如果图示位置有敌人对战车炮座的话，对战车兵将其搞定即可。



护送用装甲车开向目的地过关。

本关ACE一般出现在区域3右下据点旁小路中，需要技甲破坏障碍。

B路线

前線を突破せよ 市街地ルート

先按照图示路线拿下区域2的据点。



然后区域3的护送用装甲车一路冲向右下角的据点，来到区域2。

然后区域2继续出兵拿下上面通向区域4的据点。

护送用装甲车一路冲向目标即可。

疎開民救出作戦

先用男主拿下区域3的目标据点，并且蹲守。

区域4出击战车，架好桥梁，侦查兵占领左下角通向区域1的据点。然后从此据点再出击一个侦查兵拿下目标据点。

战斗目标变更。

区域1出击侦查兵拿下右上角连通区域2的据点。

区域2出击对战车兵，按照如图路线，可以直接看到敌指挥中战车的弱点，击破即可。



災厄の鴉の待ち伏せ

区域2不用安排同伴，区域1放置男主，利用2次“直接指挥”蹲守在这里。



刚才被男主带过来两个同伴拿下区域1左上角通往区域2的据点。

从区域2下方据点派侦查兵向上拿下通向区域4的据点。

护送用装甲车开向区域4。

护送用装甲车再动一次来到区域4铁桥边上。

区域4出击侦察兵，拿下桥中间据点。从这个据点出击侦查兵拿下地图最上面的据点。

出击对战车兵清掉桥上战车。

护送用装甲车通过铁桥进入区域5。

区域5出击两枪狙击兵，打掉拐角处敌人的重装甲兵。

第四回合之前护送用装甲车能到如图位置即可保证S。



区域4狙击兵打掉敌人铁桥上的ACE。

第五章 禁じられた戦い

ユエル市への道

区域5出击装甲车和突击兵；区域2出击侦察兵。

区域2侦查兵直冲右上角据点并占领。

区域4出击侦察兵穿过右侧铁桥拿下上方的目标据点。

区域5装甲车搭载突击兵到图示位置，突击兵下车拿下左下角通往区域3的据点。

侦查兵冲向目标据点，占领过关。



本关ACE敌人比较难找，经常会趴在如图所示位置的草坪中。



A路线

ユエル市解放作戦 北ルート

先拿下区域5通往区域4的据点。

按照如图路线，侦察兵拿下区域4通往区域3的据点并打开开关。



区域3出击技甲兵一路摧毁目标物即可。

本关ACE和BOSS均在区域3的仓库中，用狙击兵轻松搞定。



B路线

ユエル市解放作戦 南ルート

战车搭载工作装置。

派侦察兵用2-3CP占领右上据点。

区域2派战车搭好左下的楼梯然后派对战车兵爬上去干掉炮台。

第二回合开始站在高处的对战车兵去占领据点并开启开关。

之后出击技甲兵摧毁目标物即可。BOSS用狙击兵轻松搞定。

猛攻！謎の巨大戦車

切记本关要回收敌人尸体，否则敌方回合被干掉的敌人会被复活。

男主用2CP占领左上据点。

操作战车向中间喷泉旁据点处移动，利用"迎击误射"让对方重装机兵射死侦察兵，然后解决重装甲兵，往最后的目标据点前进，用"迎击误射"干掉ACE剑甲兵。



从左上角的据点出击任意一个同伴占领喷泉旁据点然后撤退，第一回合结束。

第二回合解决掉最后的重装甲兵，占领最后的目标据点S过关。

第六章 災いの鴉

注：第六章开始后，5W开发新兵器可使用新兵种机关枪兵。

帝国領への道

注：本关占领两个不同的敌据点会触发不同的故事分支

战车改装成可以搭载人的装甲车，区域2载上两个突击兵开向下方据点。

对战车兵在两个风车之间打敌人轻战车。

两突击兵下车分别拿下右侧和下方据点。

本关ACE经常在如图位置出现，区域1出击狙击兵两枪搞定。



按照个人喜好那据点过关即可——

区域4进入A路线 国境を越えて 北ルート

区域1进入B路线国境を越えて南ルート

国境を越えて 南ルート

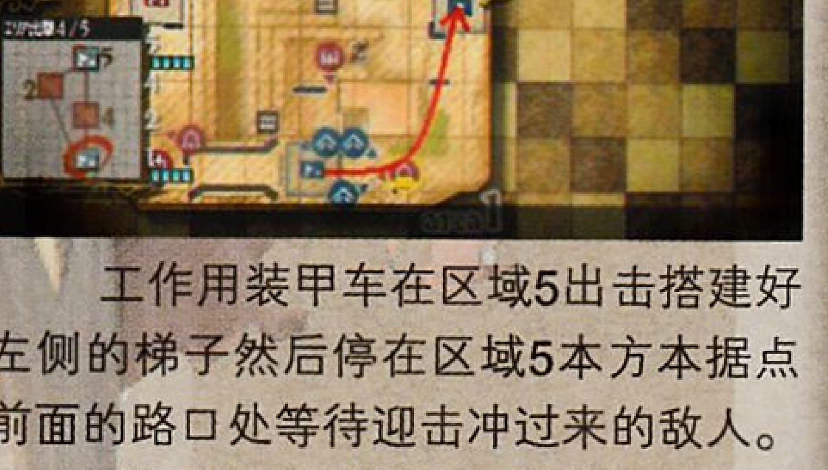
战前准备带有"工作装置"的战车。

战车从区域4出击一路架桥停在右上角通往区域5的据点处。

区域4出击一侦查兵，打开开关并占领通往区域5的据点。



在区域5派突击兵拿下通往区域3的据点。



在区域3步步为营的推进即可CP足够。注意目标据点前布有重兵，建议狙击手远程射杀或者战车开道。

国境を越えて 北ルート

本关攻略的核心是抢占据点，否则敌人会不断的派出增援，拖得越久越不利。

按照如图路线区域2右上角的据点**イムカ**用2CP即可占领，如果途中有敌战车，贴近它移动比较节省AP，而且可以一次行动就走可以看到它弱点的位置。



区域2左下角据点按照图示路线用上级侦查兵1CP就可以占领，如果中间草丛中有敌人记得用手榴弹炸起来。

区域1的据点按照图示路线抢占。如果途中有敌战车可先派对战车兵开路。



第三回合在区域5，利用主角的"直接指挥"固定AP的特性拿下该区域右上角据点。

从区域5右上角据点派战车干掉敌人ACE战车。后面清理残留的敌人过关。



極秘国外任務

注：本关イムカ的"武装开放"特殊技能开启

战车配置对甲最高的主炮和掘削装甲。



区域1出击战车破掉阻碍的岩石，顺便在背后爆了敌人中战车。

拿下区域2通向区域3的据点.。本关ACE是侦察兵也在本区域。

清理区域1,2,3的敌人。

区域5利用"直接指挥"把**イムカ**带到最后的高台前，**イムカ**用"武装开放"清敌即可。

第七章 休暇を掴み取れ

士官候補生を守れ

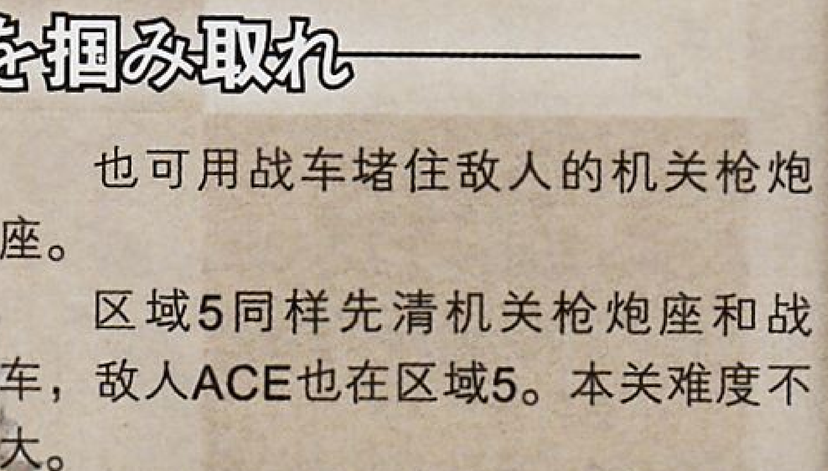
合理利用**イムカ**的"武装开放"，在仓库里和桥梁处都能收到奇效。

按一贯策略抢据点为先，顺便清敌，轻松得到S。

A路线

「山の嘶き作戦」挟撃陣型

把战车改造成如下模式。尤其是主炮要用火焰喷射器，如果未刷出F2的话用F1应该也可以。



战车用火焰喷射可以一次就打爆敌机关枪炮座，迎面冲过来的敌人也逃不过战车的迎击。

战斗过程中战车开路，每次回合结束尽量把战车停在敌人的必经之路，轻松的S。

B路线

「山の嘶き作戦」錐形陣型

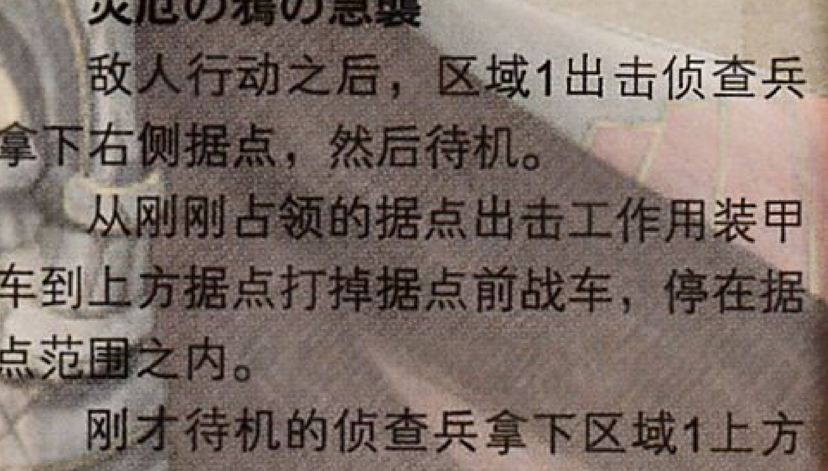
本关属于单线，只有一条路一直前冲即可。

安排男主和侦查兵出击，利用"直接指挥"，尽量节约CP拿下据点。

区域4在地图下半部分尽可能的用对战车兵打掉沿路敌战车和机关枪炮座。

也可用战车堵住敌人的机关枪炮座。

区域5同样先清机关枪炮座和战车，敌人ACE也在区域5。本关难度不大。



災厄の鴉の急襲

敌人行动之后，区域1出击侦查兵拿下右侧据点，然后待机。

从刚刚占领的据点出击工作用装甲车到上方据点打掉据点前战车，停在据点范围之内。

刚才待机的侦查兵拿下区域1上方据点。工作用装甲车消耗0CP撤离。

工作用装甲车在区域5出击搭建好左侧的梯子然后停在区域5本方本据点前面的路口处等待迎击冲过来的敌人。

派侦查猎兵按照图示路线一次行动拿下两个据点。



此时区域4的上下两个据点都被占领了，BOSS被夹在中间，用狙击兵后背击杀即可。

BOSS挂掉后，我方以占领了大部分据点，活用**イムカ**的“武装开放”，后面的打法就比较灵活了。宗旨就是尽最快速度先抢占所有据点，突击兵蹲守迎击。第四回合内S。



注意：区域2中间的草坪中可能会趴有敌人。区域1上方草坪中可能趴有敌人。本关ACE趴在区域5右侧草坪中。

第八章 避難民救助作戦

山岳強行軍

区域1只需派人守住我军本据点即可，本关从敌人防守较薄弱的区域2进军。**イムカ**来到合适位置“武装开放”，为占领右上角据点扫清道路。



区域4出击战车开路，拿下目标据点轻松S。

雪中強行軍

战车配置工作装置，准备技甲兵两个。

区域4派突击兵占领上方据点。

区域5派人开路后，技甲兵冲过去敲掉目标物。

区域1对战车兵和侦查兵配合占领通往区域3的据点。

区域3战车搭好梯子，技甲兵冲过去一敲过关。



本关ACE在区域1，位置比较明显。

避難民を救え

区域2出击**イムカ**+侦察兵×2+狙击兵×1

イムカ换装对甲攻击最高的武器，走到地图右下角合适位置“武装开放”，可以清掉地图右下半区大部分敌人，如果有残余补枪即可

侦查兵占领区域2右侧据点后，出击一高攻击力突击兵，杀敌，按动开关放下本区域吊桥。

狙击兵搞定大桥对面守护据点的重装甲兵。

一直未行动的侦察兵冲过去占领据点。

区域5路程比较长，沿途基本属于单线，遭遇战，血拼即可。回合数足够。注意区域5中间部位高台上的敌人重装甲兵和最右边桥中间停着的中型战车。善用剩余的“武装开放”。



占领区域5右下角据点后，技甲兵顶着敌人重装甲兵的炮火冲过去开开关即可。

第九章 マクシミリアン暗殺

注：花3W开发新兵器可使用新兵种剑甲兵

A路线

ギルランダィォへ 直進ル-ト

先攻略区域4，图示红圈内的敌人可以用**イムカ**“武装开放”搞定（插图045），占领据点，打开开关。本关ACE敌人也在这个攻击范围内。



占领区域4通往区域5的据点。

区域5图示红圈范围内的敌人继续“武装开放”搞定（插图046）。



以区域5中间据点为一个过渡，出突击兵，占领目标据点。

在区域3通过地图最右侧边缘的道路拿下右下角据点。

区域2一个侦查猎兵直冲目标据点，占领过关。

B路线

ギルランダィォへ 潜入ル-ト

基本战术：最速抢据点+合理利用“武装开放”。

注意本关敌人重装甲兵三个地图各3只，击破他们需要多准备剑甲兵和狙击兵。

亡国の勇將 イェ-ガ-

区域1利用“武装开放”为我军占领右下角据点扫清道路。



本关ACE战车在区域3，派一个同伴拿下该区域中间的据点，然后出对战车兵打其弱点即可。

区域BOSS处是敌人三辆战车，“武装开放”一次之后，派换装为对甲最高的战车或者继续用**イムカ**搞定BOSS即可。

マクシミリアン暗殺作戦

区域1打开铁门。占领通往区域2的据点。

区域2派技甲兵顶着炮火直冲上方通往区域3据点占领之。

区域3拿下地图中间通往区域4的据点。

区域4先派一个血厚的突击兵或者技甲兵直冲地图下放的据点，占领后撤离。现在区域4形成了我方两个据点把“赛姐”夹在中间的局面了，大家都知道该怎么做了吧？狙击搞定。



后面清掉区域4的ACE敌人和敌战车，打开开关，跑到指定位置过关。

第十章 不協和音

若き勇者の咆哮

敌人先行动的关卡,本据点开始的时候放置一个技甲兵配合两个突击兵，起到防御加迎击的作用。

我方回合，区域1用**イムカ**“武装开放”轻松搞定大量敌人。

占领区域1左上据点，顺便清理敌人。

从区域1左上据点出击侦察兵去占领右上角据点，途中清敌。

再从右上据点出击侦察兵占领右下角据点，途中清敌。

イムカ在区域4出击“武装开放”搞定4-5个敌人。BOSS用狙击或剑甲搞定。

解决刚才攻击过后残血的重装甲兵和敌战车。

占据点多利用狙击兵清理敌人即可。注意草丛里的埋伏。

本关ACE为重装甲兵，多出现区域1。

裏切りの撤退戦

敌先动关卡，依然注意防守。

操作战车先击破面前的步兵，再往地图左边战车处移动，侧面击破之。

区域5出击侦察兵往左下角移动，解决蹲守的敌人，占领据点。

区域3左上据点派突击兵把左方的开关打开，顺便清理敌人。

区域3左上据点派出侦察兵，占领地图右侧的据点。

第二回合，**イムカ**从区域3左上角“武装开放”出击，搞定两辆敌战车，再派兵清理掉区域3剩下敌人。

区域5上方据点派对战车兵，从右边小路进去击破右边的战车。

派侦察兵占领区域5右下角的据点。

在区域4两个据点各派一个突击兵解决掉据点旁边的敌人并蹲守。

清敌过关。

生と死の狭間で

敌先动关卡。区域3出动狙击兵消灭右侧的重装甲兵，用侦察兵占领地图右侧据点。

从刚才占领的据点出动侦察兵占领右下方据点。

区域2出动突击兵快速冲到左侧草地处，一路爬到通往区域4的据点，占领后蹲守。

我方第一回合剩余的CP用来清理一下敌人即可。

第二回合先集中火力拿下区域4地图中间的据点。

区域1“武装开放”开路，然后占领目标即可。

第十一章 胎動

注：本关开始花5W的经验值可以额外任命一个高级兵种或战车长为队长，以后每回合另一队长在场时又多1CP。

ガリア軍、急襲！

敌先动关卡。到达不同据点分支不同。

区域4派侦察兵占领最左面的据点。

区域1突入目标地点，开启关卡“砂漠の逃亡戦 砂漠ル-ト”。

区域1派出侦察兵走地图上方的小路，占领右上角通往区域5的据点。

区域5“武装开放”开路，到达目标地点开启关卡“砂漠の逃亡戦 森林ル-ト”，

A路线

砂漠の逃亡戦 森林ル-ト

区域4派侦察兵去占领右下角据点把守据点。

区域2**イムカ**行动一次，然后武装开放消灭前面的敌人。

派侦察兵走右侧小路去占领左下角的据点。

区域1派突击兵守住据点，其余CP留到下回，

区域1让侦察兵走小路到达目标地点。

B路线

砂漠の逃亡戦 砂漠ル-ト

战车配备工作装置和掘削装甲还有散水。

区域5战车搭建好梯子之后撤退。

侦察兵通过梯子占领左上角的据点。

区域4战车搭建好梯子后撤退。

区域4出击对战车兵出来占领据点并轰掉炮座。

区域3战车破石后回据点防守，剩余CP留到下回合。

第二回合，区域3“武装开放”搞定高台上和据点旁边的战车和炮台。

侦察兵占领通往区域2的据点。强制退避伊姆卡，然后区域2让**イムカ**“武装开放”状态出击，为侦察兵冲向目标地点开路。

覺醒

注：从这关开始リエル“女武神化”开启，“女武神化”下处于无敌状态。

装甲车装备掘削装甲。

リエル“女武神化”解决左下敌战车并占领据点，后方待机。

区域2侦察兵占领地图中间的据点。

区域2地图中间据点出击突击兵占领右上的据点。

区域3装甲车到地图左边把岩石撞破。

リエル“女武神化”出击，直冲据点，占领过关。



第十二章 明日見えぬ逃亡

追擊部隊掃討戰 砂漠戰

敌先动关卡。区域2侦察兵去占领地图中间的据点。

区域4**イムカ**“武装开放”出击，秒掉面前的敌人，侦察兵占领右上通往区域5的据点。

区域5狙击兵出击，搞定敌剑甲兵长。

追擊部隊掃討戰 森林戰

敌先动关卡，站前准备带有工作装置的装甲车。

装甲车搭载上突击兵后搭好旁边的楼梯，再往右上据点行驶，解决守据点的敌人后，停在据点内（如果中途遇到敌战车先击破之）。

装甲车上的突击兵下车占领据点后返回车上。装甲车后方待机。

装甲车区域4出击，向目标据点行驶。

装甲车上的突击兵下车占领目标据点。

区域5本据点派突击兵爬上梯子占领据点。

イムカ快速绕到左边小道里击破木桩前行，最后用“武装开放”解决蹲守据点的敌人，占领目标据点过关。

未来との境界線

区域1**イムカ**前进一段距离后再进入“武装开放”模式，尽量杀敌。

区域1**リエル**“女武神化”干掉敌人战车并去占领据点。

区域2派突击兵清理据点周围的敌人并蹲守。

区域2出动侦察兵占领右上角据点。

区域4派狙击兵出来远距离清场，最后安排一个突击兵防守据点。

占领区域3通往区域2的据点。

イムカ“武装开放”在区域2左下角据点出击攻击敌人，然后对残血单位补枪。派兵清场过关。

戰場での再会

敌先动关卡。多安置突击兵可迎击掉大量敌人。

接下来一步步扎稳打，占据点为先，效率清敌。4回合S。

第十三章 补给を求めて

脱出經路を確保せよ

区域3出侦察兵靠着最边缘前进占领右下放据点。

区域2从地图中间据点出动突击兵干掉敌人然后蹲守。

区域2出动侦察兵占领下方的据点。

区域1派一名侦察兵靠右面小路走占领目标据点。

我方第二回合，区域3派突击兵占领左上角据点。

区域4**リエル**“女武神化”冲向据点。

補給物資を求めて

物资回收关卡，目标物随机分配。在地图界面的左下角小地图处有黄色方块代表当前区域有目标物。

区域3的物资需要打开开关才能拿到。

反擊

区域4先拿下地图上方通往区域5的据点，途中敌重装甲兵用突击兵解决。

区域5按照图示路线派对战车兵搞定BOSS战车，然后正好可以停在据点范围内。





リエル“女武神化”在区域5出击，利用“迎击误射”尽可能的让对方自相残杀，最后占领据点并留守。

区域2先用突击兵拿下右上角据点，然后出击对战车兵打掉敌人重战车，占领左上角据点。

用本方最强的突击兵先干掉区域3高台上的重装甲兵。



战车开路搞定敌人守卫目标据点的重装甲兵。



侦察兵走右侧小路占领目标据点，注意本关ACE敌人在右侧小路的草丛中埋伏。

第十四章 ただ、ガリアのために

A路线

鉱山奪回作戰 強襲ル-ト

配备具有“掘削装甲”的战车，本关区域1需要破石。

其余就没有什么可说的，全灭关卡，6回合S。

B路线

鉱山奪回作戰 潜入ル-ト

顾名思义，本战是潜入作战所以不要恋战。区域2派侦察兵拿下上方据点。



从区域2上方据点出击对战车兵通过矿车来到区域5干掉炮台塔，一路冲向地图上方据点，CP应该足够占领据点。



第二回合，区域5出击侦察兵占领地图左面的据点。

在区域3，**リエル**“女武神化”直冲目标过关。

本关ACE战车在区域4。



黑衣の追擊者

先派最强的侦查猎兵在区域1沿着右侧河岸一路拿下区域1通往区域2的据点。

区域2出击另一名侦查猎兵冲向地图右上角通往区域4的据点1CP占领。

グスルグ在区域4右侧铁桥内，我方在区域4出击**リエル**奔向铁桥方向，无需变身女武神。

对**リエル**发动“队长指令-全力破坏”。

リエル“女武神化”冲到对其软点进行攻击，可以打掉他一多半的HP。

リエル继续前进来到区域4上方干掉守护据点的敌人，占领据点。

从区域4上方据点出击对战车兵，跑到**グスルグ**背后送他上路。

首都防衛戰

本关想要拿S，首先要保证自己有足够多的顶级兵种，必要的话多刷几次Free任务。并且使用可以载人的装甲车装备高级虏获喷火炮台，尽量使用1CP击破多个敌人。

敌先动关卡，区域1、区域4安排突击兵做好防御。

区域1装甲车搭载侦察兵与突击兵走地图左侧，驶入左上方据点范围内，可以顺路干掉敌人。

突击兵下车干掉一个敌人，占领据点，上车。装甲车消耗0CP撤离。

区域2右下角据点出击侦查猎兵，消耗2CP占领地图右侧的据点，途中干掉一个敌人，据点守卫兵用手榴弹炸出据点区域。

守护区域4的突击兵行动，清掉之前冲过来的敌人（如果是两个敌人就用手榴弹伺候）。并冲到地图中间位置的沙包后面蹲守。

区域4对战车兵行动，一枪轰BOSS**ダハウ**后返回据点。

在区域4连通区域2的据点出击装备最好的狙击兵，搞定**ダハウ**，返回据点撤退。

通过从区域4的2楼左侧据点出击侦查猎兵，拿下右侧据点，顺便可以干掉1楼联通区域1据点的守卫。第一回合如果还有剩余的CP的话，清理一下可以攻击到的敌人。

第二回合，先拿下区域2左上角的据点。

从区域4的2楼右侧出击狙击兵，配合刚才冲到地图中间部位的突击兵清理敌人，并掩护侦查兵拿下区域4连通区域1的据点。

第三回合，区域1中间上方据点出击侦查兵干掉蹲守在这里的敌人，并占领地图右下角的据点。

把区域1清场。

区域3出击装甲车消耗驶入左上角据点，沿途消灭敌人。

区域2除了BOSS**リディア**战车外清场。

第四回合，区域2左上角出击对战车兵搞定BOSS**リディア**战车。

步兵从装甲车下来，占领据点。清理区域3敌人。

最后搞定区域4的全部敌人和其他区域埋伏在草丛中的敌人（大多出现在区域1），五回合S。

第十五章 ナジアル会战

災厄の鴉の挟撃

区域4派侦察兵去占领中间的据点然后撤离。该据点出动侦察兵走右侧小路占领地图下面的据点。

区域3派侦察兵占领右上方的据点。

区域5出击一个突击兵防守据点，剩余CP留给下回合。

第二回合出击对战车兵使用“队长指令-全力破坏”干掉**リディア**后，出动侦察兵占领左上据点，再派对战车兵攻击**グスルグ**弱点即可。

災厄の鴉の強行突破

区域5派侦察兵直冲左下角据点，把敌人守备炸出据点范围，占领后撤退。

リエル在区域3出击直冲地图左侧，在HP耗尽之前待机。

リエル“女武神化”占领两个据点。

区域4装甲车载着一个狙击猎兵的开往目标据点，装甲车+狙击猎兵干掉BOSS，拿下据点过关。

災厄の鴉との決戦

出击两个对战车兵。战车改装成AP最高的装甲车。

イムカ先向敌人巨大战车行动一次，对其副炮进行一次攻击。

イムカ“武装开放”攻击面前所有敌人。

出击狙击兵对残血敌人进行补枪。

装甲车载上我方据点的对战车兵和途中的**イムカ**驶向敌人巨大战车在紧贴巨大战车的位置停下。

两个对战车兵下车分别攻击两个目标即可。

第十六章 あの橋を越えろ

鉱山遊撃戦

战前给战车变成工作用装甲车装备掘削装甲。

区域4出动战车把左面的两个石头撞开。



区域4继续出击侦察兵占领左下通往区域1的据点。

战车强制退避，然后在区域1出动，把右侧的石头撞开顺便挡住中间敌战车的攻击。

区域1出动侦察兵占领右上角据点。

区域1从右上角据点出动技甲兵靠着右边的小道前进消灭目标物。



区域2出动对战车兵走上据点近前的台阶就能看到目标物，2发解决。

物資を守れ

敌先动关卡，在区域3安置好配备工作装置的中战车，上前击破重装甲兵，并架好楼梯。

左下本据点出侦查猎兵占领右上据点，途中清敌。

本据点出侦察兵，到左上据点处手榴弹炸飞蹲守敌兵后占领据点。

イムカ“武装开放”状态从区域4左下据点出击，搞定面前大量敌人。

区域4左下据点出动突击兵解决蹲守敌人。再从此据点出技甲兵到地图左上据点解决敌人占领后留守。

区域5右方据点出狙击兵和对战车兵清掉残血的重装甲兵和战车。

区域5右方据点出侦察兵到下方占领据点。

第二回合清理区域5的敌人，同时占领区域3右下据点并清理该区域敌人。清敌过关。

輸送物資回収戦

物资回收关卡，物资出现地点随机。

地图界面的左下角小地图上有黄色方块的说明当前区域有目标物资。

正規軍を救え

区域1出动侦察兵占领左上据点。



区域2出动技甲兵吸引下右侧炮台塔转向，然后再出动对战车兵轰掉炮台塔。

出击侦查兵开动区域2吊桥开关。

区域2出动战车干掉对面据点的两辆战场并把敌人蹲守的沙包撞坏，再派侦察兵去占领上方据点。

区域3“武装开放”出来直接秒掉左侧炮塔塔，然后出动侦察兵去占领左上据点。

リエラ强制退避，在区域5“女武神化”出击占领据点。

第十七章 軍法会議

A路线

首都への道 市街地ルート

区域3配置侦察猎兵。

区域1出动狙击兵干掉对方据点的守点兵和左面路上的一个突击兵后沙包后蹲守。（插图061）



区域1侦察兵去占领上方据点。

战车驶入区域2。

区域2出动侦察兵占领右侧通往区域3的据点。

区域3预先配置好的侦查猎兵，按照图示路线拿下左上角。（插图062）



如果第一回合还残余CP可以考虑继续推进装甲车，或者派兵干掉敌人位于区域2上方的ACE。

第二回合装甲车连续行动直到驶入区域4。

在区域4“武装开放”开路，装甲车驶向目标地点即可。

B路线

首都への道 森ルート

配置技甲兵+突击兵在区域3守护据点。

区域4出击技甲兵往下方据点移动，中途顺便清理地雷，走到据点里吸引炮台把侧面或背面对着我方据点，然后手榴弹伺候沙包后的侦察兵。

本据点出对战车兵往下方据点移动，占领据点，并解决炮台。

装甲车从下方据点驶入区域2。

区域2上方据点出**イムカ**“武装开放”击破前方的机关枪座和轻战车后返回据点撤离。

从区域2派侦察猎兵到左下方占领据点。

第一回合剩余CP清理一下敌人，装甲车再往左下据点推进一点。

第二回合操作装甲车驶入区域1。

イムカ“武装开放”状态从区域1出击清敌。

装甲车开往目的地过关。

アイスラ-直屬部隊

配置技甲兵和3个突击兵在区域2防守。

装甲车从河岸左边往地图左侧中间据点移动，顺路压出草丛里的敌人。

从本据点出侦查猎兵往地图左侧中间据点移动，解决刚才被压出来的敌人。

占领据点，将战车从区域1驶入区域3。

清理有威胁的敌人，占领区域3左上据点。

从区域3左上据点出对战车兵解决前方的敌战车。

操作装甲车从区域3左上据点驶入区域5。

从区域5左下据点出**イムカ**两次“武装开放”解决前方的敌战车和机关枪兵。

派技甲兵往前清理路上的地雷并消灭周边敌人。

第三回合派装甲车开往目的地。

軍事法廷へ

战前区域4配置一个狙击兵两个侦查猎兵。

区域4狙击兵狙击掉左右两侧据点的敌人。

侦查猎兵分别去占领据点。

区域2派侦察兵走最上面的小路去占领左上据点，占领后派技甲兵出来防守。

区域3出击一突击兵防守左下据点。

区域3出侦察兵向上面的据点移动，如果可以占领最好，CP不够就作罢。

第二回合，区域3出动**イムカ**向前移动一次之后，再进入“武装开放”把右下据点左右的敌人轰掉。

出动侦察兵占领右下据点。

区域1右下据点出动侦察兵走右面避开敌人重兵把守的中间区域占领上面的据点。

区域4出动狙击兵干掉最上面据点的敌人。

最后**リエラ**行动一次之后再次“女武神化”冲向据点即可。

第十八章 月夜の決闘

イムカ支援作戦

装甲车配备工作装置，无视区域2和区域5，区域3本据点安置对战车兵和侦查猎兵。

本据点出击“女武神化”的**リエラ**，跑到前方炮台后面，引诱旁边的重装甲兵“迎击误射”击破炮台，再击破重装甲兵。如此处没有重装甲兵，则直接击破炮台。

装甲车搭载对战车兵和侦查猎兵，从A处传送到区域4，中途杀敌。

继续操作中装甲车往上走一小段。

对战车兵下车，搞定敌人战车。

侦查猎兵下车一路边杀敌边向目标据点推进，最后占领据点胜利。

イムカ潜入作戦

把**イムカ**转为侦察兵并且任命队长。

区域3上电梯后对战车扔一颗手榴弹，然后武装开放消灭战车下楼开启开关。

第二回合“武装开放”坐电梯，出来直接消灭三个敌人占领据点。

区域5**イムカ**一路往前冲到达地图4，消灭两个敌兵，继续前进不要走铁门。

进行到第五回合基本能跑到地图左侧，开启“武装开放”灭掉三个敌人，然后去打开开关。

门开后的战车依靠炸药箱干掉，然后移动去目标。

續・イムカ支援作戦

战车选轻战车，装备上增槽在区域3出击；区域5的G点配置狙击兵，H点配置**リエラ**，F点配置突击兵，I点配置侦查猎兵。

リエラ“女武神化”跑到左下方据点的敌战车背后攻击其弱点。



操作狙击兵爬上前面的楼梯狙击死据点附近的2个重装甲兵。

リエラ再次“女武神化”解决敌战车并占领据点，顺便可以利用敌人“迎击误射”干掉一个突击兵。



区域5的突击兵从左上传送带传送到区域4，中途杀敌。

刚才的突击兵在区域4从后背解决身旁的敌ACE。

区域5的侦查猎兵从右下传送带传送到区域3，中途杀敌。

操作轻战车往右侧据点移动两次，第一次行动攻击敌人突击兵，第二次行动攻击据点处的重装甲兵。

操作刚被传送到区域3的侦查猎兵冲向右侧据点，如果之前重装甲兵未死，进行补枪。第一回合结束。

第二回合操作区域4的突击兵花3CP到中间占领据点，中途杀2个敌兵。

从区域4据点出对战车兵击破据点前的敌战车。

清空区域4敌人。

清理掉区域5最后一个突击兵。

最后歼灭区域3的全部敌人和区域5的增援兵即可。

第十九章 ランドグリーズ決戦

A路线

首都解放作战 峡谷ルート

区域2对战车兵在图示位置干掉目标物和炮塔，可以考虑用“武装开放”。



侦查兵占领区域2通往区域3的据点并蹲守。

区域1侦查猎兵占领上方通往区域4的据点。



区域4战车搭设桥梁，侦察兵打开开关。

区域3出击战车，两炮解决目标物，过关。



B路线

首都解放作战 市街地ルート

区域2派侦察兵占领下面的据点。

区域2再出动一个侦察兵走左面的小路绕一下去占领上面的据点。

区域4出动技甲兵占领上方据点依然从左侧小路绕过去。

出动侦察兵占领右面的据点。

如果有剩余CP，区域1和区域3的据点都派出突击兵蹲守。

第二回合，区域3**リエル**先前进一段距离，发现敌人后待机。

リエル“女武神化”占领据点。

区域1出侦察兵走右侧占领据点过关。

黒き悪女との決着

战前给战车装备工作装置和对甲攻击力最高的主炮。

区域4直接用**リエル**“女武神化”拿下据点。



区域5出击战车搭好右侧的梯子，顺便打掉右侧的炮塔。



区域5出击对战车兵一路来到**リディア**背后，攻击其弱点，1回合过关。

決戦 ランドグリーズ

区域3布置足够的兵力防守即可。

区域1我方战车利用4CP可以清理掉沿途敌战车和敌突击猎兵。



区域1侦查猎兵消耗3CP占领通往区域2的据点。

区域2**イムカ**“武装开放”出击攻击巨大战车的4个炮台，这里一般只能摧毁靠前的两个，不过问题不大，**イムカ**继续前进登上巨大战车无视炮台直接攻击其核心。

我方第二回合，可以先狙击掉在图示位置的ACE对战车兵。



区域2狙击兵，干掉巨大战车后方敌人。

派一名对战车兵登上战车，击毁其另外一边的核心。

第二十章 再び、NAMELESSへ

若き勇者との決着

区域2出击狙击猎兵按照如图路线，如果AP把握的好正好3次行动搞定三个敌人。



用侦查猎兵占领区域2连通区域3的据点。本关ACE在高坡上，可以考虑出动狙击兵搞定他。



在区域3清理掉据点周围的敌人，留一个突击兵守护据点。我方大部队先不着急往区域5进军，向那个方向移动即可。

通过电车运送突击兵、技甲兵、狙击兵、支援兵进入区域5，回合结束。

BOSS会主动送上门来，消灭过关。



最终決戦

最终关卡需要明确几点：不可以攻击本关BOSS**ダハウ**；战车配备掘削装置；至少准备3个装备高对甲攻击力武器的对战车兵。

区域1出动战车将我方据点上面的岩石推开，顺便消灭一个敌机关枪兵。

用突击兵占领上方通往区域3的据点。

用狙击猎兵消灭区域1内的全部敌人。

派一突击兵到区域1右侧通往区域2的据点附件蹲守，切记不要占领据点，以免对之后的行动造成不便。

区域3在下方据点出击突击兵消灭地图下半部分的全部敌人。

区域1出动对战车兵乘电梯到达区域5，消灭里面的敌狙击兵。

区域3出动对战车兵乘电梯到达区域5，消灭里面的敌狙击兵。

在我方有充足CP的情况下，占领区域1右侧通往区域2的据点。

从区域2出动对战车兵走图示路线，避开敌人战车，乘电梯到达区域5，消灭里面的敌狙击兵。

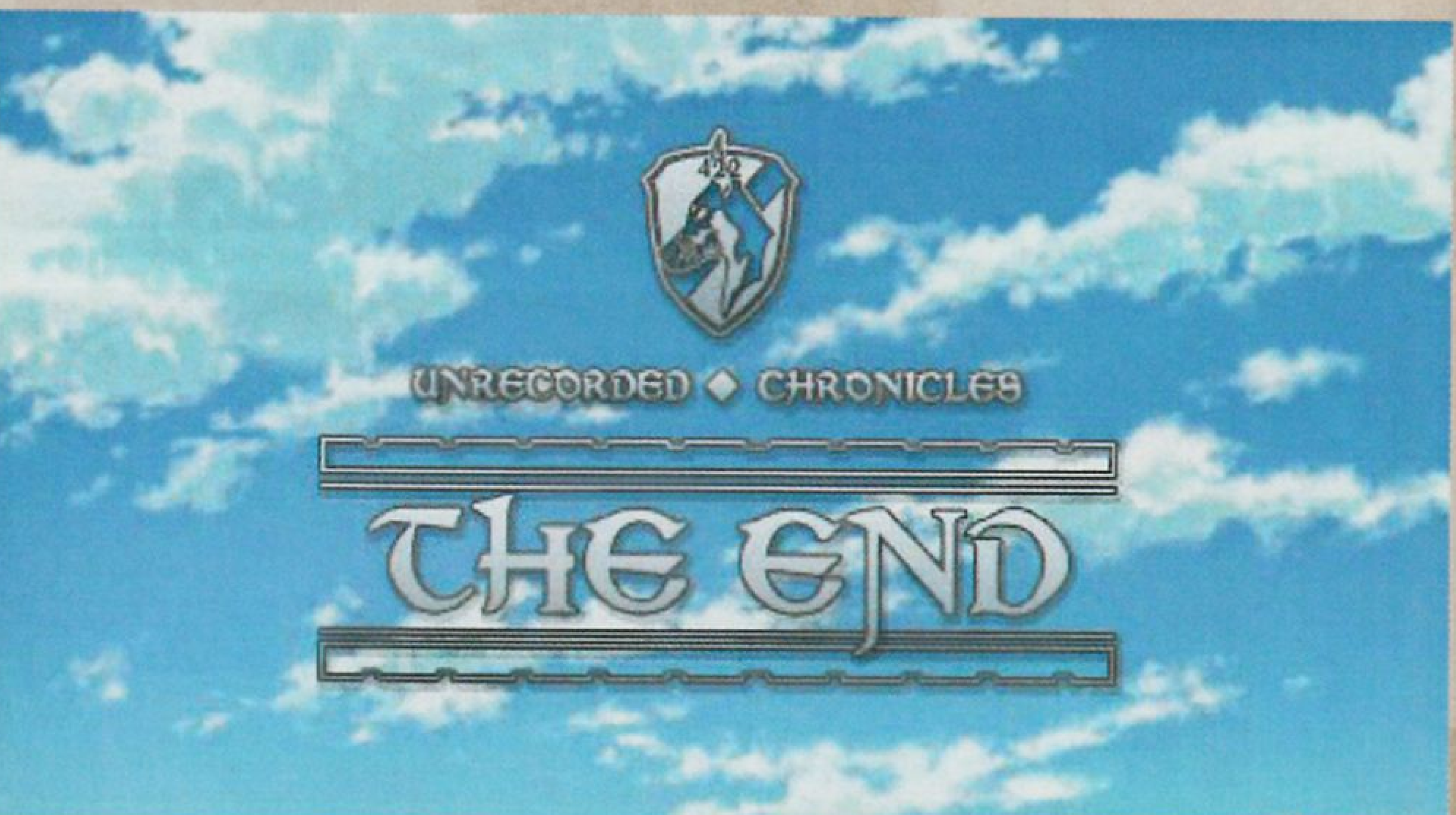


使用3个对战车兵击破区域5的3块蓝色弱点。需要6CP。剧情过后，胜利条件变为侵入者迎击装置击破。

地图上迎击装置的箭头方向的反方向是其弱点所在。利用上“武装开放”的话6CP结束战斗。

根据本章开始时的不同选择，大家将欣赏到本作两女主角不同的结局。





非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期
01.25-02.15

30分

战国无双3 Z



PS3
KOEI
2011年2月10日 1~2人
动作 12岁以上

本作是KOEI推出的战国无双系列最新作，融合《战国无双3》与《战国无双3 猛将传》内容于一体，画面配合PS3提升为720P高分辨率与60fps高流畅度，为玩家呈现更华丽的声光效果，以及更好的游戏感受。

推荐人群：
- 无双FANS;
- 日本战国史爱好者;
- 砍草控;
- 想在356之前来个热身的玩家

29分

最后的故事



Wii
Mistwalker
2011年1月27日 1人
角色扮演 12岁以上

本作是由最终幻想之父坂口博信的公司MISTWALKER制作的角色扮演类游戏，本作在春节前夕发售，是日式RPG的又一次挑战，采用剑与魔法的中古奇幻风格题材，以及融合实时动作操控与独特「聚集」系统的战斗。

推荐人群：
- RPG爱好者;
- WII控;
- 支持坂口大叔的玩家;
- 人设控

主任 宇多田



最近白金了两个WE，目前白金总数33，全球排名在4000左右，估计下一个白金会很久，毕竟假期结束更没时间玩自己游戏了，很多读者向往我们这个工作，但其实并不是你们想象的那么好玩，甚至可以说这工作很痛苦，这里面我想只有同行才能了解……已经白金的《极品飞车14》最近追加很多奖杯，但我有个破毛病是封盘的游戏不喜欢再拿出来，所以无视此次更新。不过也有例外，《生化危机5》和《杀戮地带2》这两个游戏我都是包括所有追加奖杯100%的纯白金。

《战国无双3》移植到其它平台谁都猜得到，而这样把正传和猛将传结合在一起也帮玩家省了不少钱，不过就诚意来说本作稍微逊色了一些，新增模式没太多新意，新增人物更市少的可怜，不过画面因为平台升级到了PS3肯定要比之前好很多，而且每位无双武将都追加了第二把最强武器，把本作当成下个月356的开胃菜来看绝对很不错，推荐给喜欢无双的你。

记得坂口博信是我儿时最喜欢的游戏制作人，可因为那次该死的CG电影晚节不保，自己独立开公司也没见到什么好游戏问世，这次的《最后的故事》用他的话说就是：如果再失败自己就退休。而本作究竟算是成功还是失败呢？我想前者居多吧。在WII平台能达到如此的画面已经值得夸赞了，游戏风格也很不错，唯一遗憾的就是丢帧实在是太多了。

科员 肥皂



《死亡空间2》，这个游戏一定得说道说道，无论是对于恐怖气氛地营造还是射击手感，本作都相当到位，建议喜欢此类游戏的玩家不要错过本作，当然，前提是你玩本作的时候需要由一颗足够大的心脏。最近《漫画英雄VS卡普空 3》偷跑了，于是你每天中午在午休时就都能看到编辑部喧哗乱战的野兽派景象了。这个游戏真的十分适合在聚会时和朋友来上一场，操作简单明了，而且一定会将气氛推向高潮的。这不，小沛就一直期待着能够早日拿到预定的该游戏PS3正版。

之前当我看到356的各种预告宣传信息时，心里还刚刚夸完光荣，说他们这回终于就要厚道一回了。没想光荣根本不经夸，谁想一回头就又把《战国无双3》正传和猛将传糅杂在一起于PS3平台上炒起了冷饭。如果说是为了给即将发售的356造势光荣才出此下策，那也显得太没诚意了。光荣啊光荣，让我说你什么好，谁还能比你更会诈骗玩家的钱包。

坂口博信老爷子自从因为《最终幻想》CG电影遭遇滑铁卢之后就一直在寻找机会能为自己正名，《最后的故事》名如其分，如果这次的游戏没有取得预期效果，那么就会真的成为老爷子"最后的故事"。不过从目前的玩家反响来看，押上坂口博信职业前途的本作表现尚可，看样子今后也许我们还能继续看到老爷子为大家亲手打造的RPG。

清洁工 赤银



最近值得玩的游戏实在太多了，本期攻略的《战国无双3Z猛将传》、《战场的女武神3》和《逆转检事2》自不必说。之前的《俺妹》，马上就要来到的《凯瑟琳也》都令人为之心动。之前的《怪物猎人携带版3》也还没完美封盘（拍）。可是，由于工作时间关系，一时间能够用心琢磨的游戏也只有两、三款，而新作们却又源源不断的积压而来。加之做模型的压力，还有新番要追什么的，果然爱好多了是件很辛苦的事情。嘛……痛并快乐着。万幸3DS目前没啥必玩之作，期待NGP中。

仔细看了一下，评的不是《猛将传》而是《Z》。虽然两作其实内容差不多，同样作为炒冷饭和骗钱，但是资料片和移植作为性质完全不同的两个概念，还是不可同日而语的。其实感觉就像《BASARA3》在Wii与PS3上的两个版本一样，虽然内容相似，但更加清晰的画面与更多的同屏人数给人们带来的体验也是完全不同的。遗憾的是只增加了3个NPC，不够给力。

说实话赤银对坂口博信大叔的最终幻想式RPG并不十分感冒。虽然剧情还可以、画面也不错、系统也很讲究，人设声优什么的也还过得去。但是不知为什么，对本作就是提不起兴趣来。实际上最终幻想系列也没有哪作是真正吸引我的。或许是因为赤银的审美观比较"非主流"吧。而本作这种3D表现，这种背景，这种系统的游戏莫名地使我产生了抵触情绪。

被研究 蔬菜汁



稀里糊涂又一年，春节过得贼快，不知不觉又有好多游戏上市了，新游戏出来又得说道说道，这次入榜的5款游戏中有两款很招人待见，一是《战国无双3Z》，价格升幅程度已经明显超过去年哄炒的冬季储存大白菜和吃到嘴里一股子味道的臭臭大蒜，略低于房价，稳居亚克西升值榜第二位；另一款游戏就是有DS平台扛把子之称的逆转系列最新作，最然主角已经不是成步堂，但逆转就是逆转。虽然这次大家对战国无双最新作充满了期待，不过好像并没有想像中那么圆满。

曾经被赋予了"改变割草游戏命运"这一头衔的逆命之作，人设依旧我行我素，比如贱岳七本枪之首的"不良少年"福岛正则，两边铁丝网中间滑冰场的"欧吉桑"柴田胜家，让对人设不满的玩家依然只能在心中吟颂"坑爹碎念咒"。当然，为了不辱使命，也还是加入了一些新模式，比如为之终身奋斗的文治武功、以及挑战排名的试身手模式。

典型的日式流水线商品，前期靠宣传包装盒大牌制作人吹风，号称并非传统RPG的全新RPG游戏，却只有剧情CG让人感到还是一款RPG作品，战斗时着重强调射击和砍杀时的爽快感，也不过是引入了一些动作游戏的要素。不过游戏的背景音乐确实厚重感十足，感觉更多古旧感，与这款"新"RPG游戏搭配却有点显得老气横秋。

研究中心病历：

34分

逆转检事2



NDS

CAPCOM
2011年2月3日 1人
推理冒险 12岁以上

本作是由律师观点转换为检察官观点的《逆转裁判》系列衍生作品《逆转检事》的最新作，玩家将再度扮演天才检察官御剑怜侍，与搭档的刑警系锯圭介以及自称大盗的一条美云一同挑战新的事件。

推荐人群：
前作的FANS；
逆转裁判的FANS；
推理控；
御剑怜侍控

逆转系列可以说是业界一朵奇葩，新奇的游戏方式让本系列有着一批相当可观的玩家群，而逆转检事则让玩家从另外一个角度去体验逆转的乐趣，不过这种类型的游戏最关键的就是文字，毕竟不是所有人都会日语，国内很多玩家喜欢本作大多也是靠着某个专业的逆转汉化组，本作肯定也会有汉化版，不知道大家看到这期杂志的时候汉化版游戏是否已经放出了呢?

该系列一直凭借独特的游戏方式而在玩家群体中享有极高的声誉，当然，作为大部分不是十分熟悉日语的国内玩家来讲，只有等待民间将本作彻底汉化后才能体验到该系列的精髓所在。这次我们可以在游戏中再度扮演天才检察官御剑怜侍，并将同自称大盗的谜样少女美云之间产生各种羁绊。期待国内汉化一定要一如既往的给力啊，理清本作的剧情脉络就全靠你们了

有人说，离开了巧舟的逆转系列就像失去了灵魂。再也找不到当年的那种法庭战斗的爽快、刺激，剧情的曲折离奇，丰富的人物性格和那种只属于巧舟的感觉。而我觉得不然。制作人不同自然有不一样的感觉，系统的改变也是为了弥补这种缺失。然而经典的角色能够再次出现在我们面前，仅仅这一点就非常值得庆幸了。对于喜欢逆转、喜欢御剑的人本作一定不会令你失望的。

情节堪比悬疑大片的逆转系列再开新花，霸气外露的御剑依然是雷打不动的主角男一号，而御姐型女检事水镜的出现让人眼前一亮，被誉为圣女的她将会在游戏中与御剑碰撞出怎样的火花呢，很有看点。总统刺杀事件、被委员会剥夺检事权利、名演员的登场等看点也让原本就以剧情见长的本作逆转更加充实，不过本作的文字量依然巨大，期待汉化组早日拿下本作。

24分

白骑士物语 教条战争



PSP

LEVEL 5
2011年2月3日 1人
角色扮演 12岁以上

本作描写的是距离《白骑士物语 光与暗的觉醒》1000年前的「教条战争」，在战场上遭遇的骑士们、在战乱的阴影里活跃的新势力，被历史的黑暗所消除，是另一个不为人知的「白骑士物语」。

推荐人群：
没玩过前几作的玩家；
变身设定爱好者；
RPG控；
不怕失望的人

基于本作让我失望的程度，给6分都算多的了。我很希望本作和PS3上的白骑士物语没有任何关系，本作这狗血的剧情外加糟糕的人物造型，还有那让人蛋疼的游戏手感，都让我没耐心继续玩下去，以LEVEL 5以往的工作态度来看，本作外包的可能性非常大，不知道LEVEL 5在看到本作的时候是种什么心情，总之我现在是完全没什么心情了……

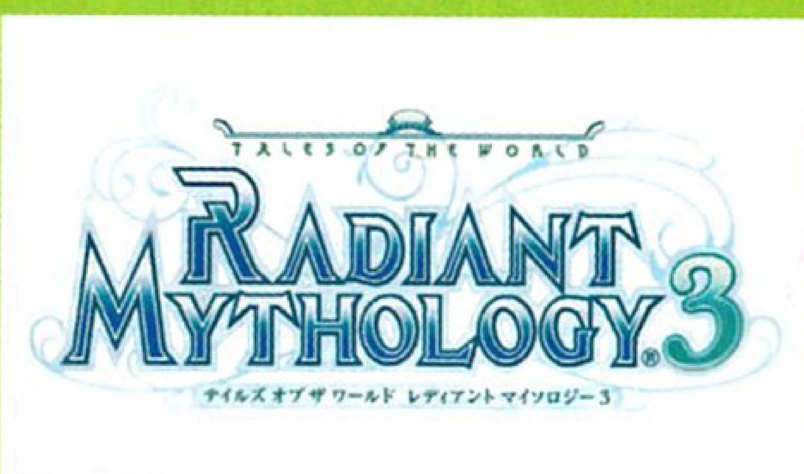
上手本作之后，我不禁惊叹，“这真的是LEVEL 5亲手出品的游戏吗?”的确，从本作的整体素质来看，这与LEVEL 5对于经手作品的一贯精益求精制作态度存在有较大偏差。本作的标题存在着严重的欺骗性，实际上本作与PS3平台的《白骑士物语》甚至连一毛钱的关系都没有。人设糟糕，剧情狗血，游戏进程拖沓，我实在找不出一个将本作继续下去的理由。

貌似本作并不是由LEVEL-5负责制作的呢？似乎是SCE根据LEVEL-5的背景设定自行开发的前传性质作品。总的来说一个字“雷”。虽然不是所有后娘养的游戏素质都不如原作，但本作着实把我雷得一个外焦里嫩。个人感觉画面精度、游戏质量等等方面和之前SE的《阿尔卡那之主》不相上下，如果那个能够接受，本作或许能使您玩个满意。至于我就算了吧。

充满女性撩人要素的游戏主题歌节奏明快，让人不禁热血沸腾，是游戏开始前很好的开胃菜，好听！在由“王国、大陆、列车部队、帝国骑士、迷之组织”这些耳熟能详、但又让玩家揪心的关键词组成的剧情中，就算不玩光是看就可以感受到游戏中那厚重的氛围和意境，不知不觉间就会被游戏所吸引，大气的背景更衬托出游戏的质感，人设很赞，值得下功夫玩一玩。

31分

世界传说 光明神话3



PSP

NBGI
2011年2月10日 1人
角色扮演 全年龄

本作是NBGI发售的角色扮演游戏，距离前作发售已经过去两年时间，这次游戏将会有超过80位的传说系列角色登场，而且如果玩家有前几作的存档，还可以通过继承存档来得到一些奖励。

推荐人群：
传说系列死忠；
RPG爱好者；
喜欢前作的玩家；
人设声优控

传说系列人物集体跑龙套的游戏作品，转眼已经出到了第三作，本作对于喜欢传说系列的玩家来说绝对是必玩的游戏，在本作中你将会遇到以往传说游戏中众多的知名角色，而且一如既往的传说游戏手感和游戏方式也能让大家乐在其中，在被白骑士物语刺激之后还好有本作安抚一下我受伤的心灵，本作应该算是近期PSP平台上很不错的RPG游戏了。

对于本作我本人还是相当期待的，毕竟该系列游戏挂着《传说》系列的金字招牌都已经出到第三作了，游戏素质最起码不会让我大跌眼镜。更何况在本作中我们还可以见到之前在《传说》系列作品中的诸多登场角色，这一下就抓住了我喜欢怀旧的癖好。另外，游戏的人设和游戏手感可谓是近期PSP类游戏中的上乘作品，所以喜欢RPG类作品的玩家不要错过本作喔。

怎么说呢，传说系列的大乱斗作品出了也不少，光本系列就已经是第三作了。总归还是有那么一点点开始腻了。而游戏系统和前作相比几乎完全照搬，没有新意，PSP的机能限制也就不说了。如果没有玩过前作的玩家或许可以尝试一下。多样的玩家个性造型设定和游戏中丰富的换装可以说是本作的亮点。熟悉的角色们与豪华的声优阵容，相信系列fans终归是没有抵抗力的。

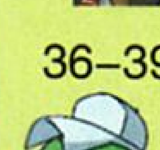
NBGI制作的本作人设主要突出了二次元人物的特点，更多幻想空间。虽然角色中有很多美女上阵，但都与现实中的美女标准有些距离。不过值得一提的是，高级职业以及职业称号等拖玩家下水的耗时间要素很到位，让人光是看到这些称号的预告就心里痒痒。主题歌动感十足，璀璨的幻想世界的标志“世界树”一下子就将玩家带入游戏中，一些小细节的渲染很到位。

本月业界最大的事情就是3DS的发售了，宇多田本来已经攒好了首发入机器和游戏的钱，但是却因为一些事情而被挪用了，目前看来估计首发购机是不可能了，不过正好希望能借此让价格缓和一下，不知道国内JS会把机器炒到什么地步……另外本月还有Z53Z、MVC3、凯瑟琳以及KZ3四款游戏要买，我很早就说过每年的二月三月对我来说都是钱包的噩梦，今年也不例外……

仔细看杂志的读者应该还记得前一阵编辑部流行的MJ舞蹈游戏，作为MJ的死忠我打算等PS3版推出之后购入一个MOVE的套装，希望PS3版能比WII更加出色，毕竟发售日相隔这么久，如果没有任何变化那也太对不起我们这些耐心等待的玩家了，至于KINECT的就算了，谁让我没有360呢~说到360前阵子我家小驯鹿突然向我打听这东西，追问之下才知道是她自己想买一台回家的时候玩，说真的我怎么也无法把她和360联系到一起，我知道那傻瓜是想更了解我的世界，谢谢你!（我敢保证她会回答说：我只是单纯的想玩，你别臭不要脸……）

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者



小熊专栏第五期！这期待已久的春节长假过得好快啊，现在对于那种有寒暑假的学生神马的各种羡慕嫉妒恨！想想以后一年之中也就只有十一长假和春节假期有点盼头，可国内这假期人流量让我情何以堪？明明自己家距离北京只有一百多公里，但是为什么买个车票就这么难呢？好不容易回到家了，可是在咱回编辑部的前一个小时居然开始下雪了，而且这雪还是在传说中"XXX天无降水历史之最"的背景下飘下来的，我不得不感叹一下自己的RP如此之好……因为道路积雪所以汽车司机一路上都十分小心谨慎，如果你在高速上看到一辆时速30迈的大巴车，那应该就是我坐的那辆了。加上宇多田从小就有晕车的习惯，所以这一路上的煎熬大家可想而知，当汽车抵达目的地之后，我真的有种要死过去的感觉。不过还好，咱没有在座位上吐出来……

宇多田春节期间每天睡到中午十二点，别人都在抱怨那该死的炮声，可是我却什么都听不到，果然睡眠质量高就是好啊。另外每年春节全国各地都有燃放烟火发生火灾甚至伤亡事件，在这里提醒大家在高兴的同时一定要多加注意安全，咱们要过一个平平安安的春节啊！（现在说是不是有些晚了……）

回家和高中同学聚了几次，发现他们用的手机几乎都是智能机，小熊讨厌复杂的东西，所以一直对智能手机没什么兴趣，直到前阵子索爱的PSP手机公布。可前几天得知这破烂玩意儿弄到最后只是支持模拟PS游戏而已，小熊瞬间石化再器不能，这不是坑爹么！我还打算到时候支持一下顺便直接步入智能机行列……看来手中这夏普还得陪我一阵子，索爱你去shi吧！最后，虽然有些晚，但本期「くまの部屋」主题依旧定为"春节"。

电刑室手记

记得宇多田还是一个电软读者的时候，最喜欢看的就是编辑部里发生的故事，那感觉就好像和杂志一下关系更紧密了很多，那么现在我变成电软编辑的一员，希望有更多读者可以像我一样体会到这种感觉，所以"电刑室手记"以这样的身份在我的专栏里复活了，以后会不定期的在这里和大家聊聊编辑部里发生的事情。

●前阵子编辑部换了一间屋子，就在之前的对面，可是也许是已经形成了习惯，每次宇多田出门要去洗手间的时候都习惯性的开门往左手边的方向走，走几步之后才发现洗手间在自己身后的方向……

●有一次晚上到楼下超市买零食，因为时间有些晚楼内的灯都关的差不多了，电梯门打开的时候外面有两个人，我看着那两张脸"啊~啊~啊~"叫了n声，貌似那位哥们也被吓到了，和我一起叫，现在想起来都觉得很尴尬啊……

●小沛说要戒烟，买了一根电子烟抽，不过第一天就被菜汁发现他偷偷抽真烟了，这件事情说明了两个问题，一个是男人说戒烟的时候不要相信，另一个是电视上吹的很牛X的戒烟器完全是扯淡的东西。

●某Q群群主前几天问我们几个编辑有没有不要的东西，他高价回收，最后得到的答案是：小熊我打算去收一些二手游戏机回来高价卖给他，菜汁打算挖鼻屎，赤银要卖自己吃过了泡面盒子……群主你完全可以再杯具一些的，比你那被洗掉的签名更杯具……

●编辑部内貌似只有我还在一直买着各个平台的正版游戏，前阵子和猴子谈起，我们得到的结论是：买正版游戏就是跟自己过不去，跟钱过不去。不过得此结论后我和猴子依旧要和自己过不去！跟钱过不去！

●上一期小沛手札里提到了他年会毛也没有抽中的悲惨经历，这里我做一下补充，这样悲催的人还有我……




春运



貌似关于春运这东西我前前后后也提到了不少次，但是在这里我还是要详细的抱怨一下！

小熊老家在河北省一个很小的县城，距离北京市也就120公里，之前在昌平区读大学的时候，坐汽车回家只需要一个小时，可以说是非常非常的近。但就是这短短的距离，却在春节这个特殊的时间段变得那么的遥不可及……

因为刚刚工作，所以今年是第一次赶上这春运高峰，之前自己只是坐在家里的沙发上，悠哉游哉的看着电视里春运恐怖的人流，记得最清楚的就是有些人挤不进火车只好从窗户往里爬，还见过一个把行李丢进去，但是自己却死活爬不进去的可怜旅客，那时候小熊笑的可开心了，完全没有想过多少年之后自己也会经历这种考验。今年，我的第一次春运，看着某新闻说"今年回家很简单"，我还幼稚的相信了这狗屁东西，等到了车站看到的却是黑压压的一片人，问问身旁的老兄才知道要想买到票就要有排三四天队的觉悟……这不是坑爹呢吗？从那一刻起我就不再指望着能通过火车这个交通方式回家了。这里我还要抱怨一下从北京到我家的火车，120公里居然要走三个小时，这都什么年代了，不是讲究什么都提速么？您这火车可不可以给力一点啊！听说开往我家方向的动车已经开始施工，但是投入使用还得等上三年左右，铁道部，Goodjob！

火车这玩意儿行不通，只有长途汽车一种途径了，说实在的就算能买到火车票我也不愿意坐，平时不是什么节日的时候我回家那火车上都跟挤公交似的，春节期间更不敢去想是个什么样子了。来的长途汽车站，有一位热心的大妈上来问这问那，正当我感慨还是好人多的时候，大妈来了一句：做我家的车吧，就收你200……我嘞个去，原来您是从事黑车工作啊，我早就说过这社会不要随便相信别人，哪有那么多的好人啊（被抽飞）你是不是看我又高又壮打算把我卖到那个小山沟沟，这阵子网上正流行拯救拐卖儿童的事情呢哦，你还敢打我的主意？小心我家小驯鹿踢死你！（你丫废话咋这么多？谁要拐你这样的）终于在汽车站里找到了开往我家方向的919，擦擦！这车没人坐吗？为什么都是空空的，春运神马的全都是浮云，果然今年回家变容易了啊，木哈哈哈哈哈哈……（被编辑部所有没有买到车票的同事乱拳打死）

其实我没想到能这么简单的就能回家了，和我那些悲剧了的同事比起来我真的算是很幸运的了，家在山东的小萝莉和他男朋友排了N天才买到票，肥皂因为买不到火车票只能无奈高价飞回去，隔壁SOCOOL我的一位好朋友也是折腾了好久最后才在可恶老黄牛手中买到了一张回家的火车票，每年过年都是这个德行，我不知道新闻里面说的回家变容易的情况究竟什么时候才能到来。



网购&快递

这标题初看上去貌似和春节没什么关系，但其实关系相当大，究竟是怎么回事呢？且听我慢慢道来……

随着现在社会不断进步，网络的飞速发展，网购成为了一个很火的东西，但是平时网购都没什么，每每到了这春节，你就可以看到一堆面如死灰的网购达人，原因？不就是因为这几天快递都放假休息了么……当然如果你一直是支持中国邮政的买家，那我在这里说的事情与你无关。我在网上买了不少东西，几乎身边一半的东西都是从网上买的，毕竟网上东西普遍要比实体店便宜一些，因为没有实体店的成本嘛。但是我也知道春节期间属于特殊时段，所以我会避免在这时候买东西，但总有些人无视这些，比如我的老妈……

我已经记不清自己是什么时候教会我妈网购这个东西，说实话我对此十分后悔，自从我妈知道可以在网上买东西，那快递员就和我家结下了不解之缘……你要知道我老家就是一个很小的县城，在那里可以买到的东西真的不多，所谓眼不见为净，看不到肯定不会花钱去买，心里也不用惦记。可是当你发现网购之后，可以说只要你有钱，飞机都能买到，庆幸的是我家没多少钱，我妈也只能买点不值钱的东西，但是再便宜的东西也经不住多啊，按老妈从知道网购到现在短短一年多的时间，在某大型网购网站的信誉等级已经比我这里买了五六年东西的人高出了N倍。最让我抓狂的是我妈总在网上买一些稀奇古怪的东西，比如什么剥橘子皮的小鸟、卡锅盖的破架子、防臭袜子的篮子、椅子腿上的套子……这些小东西有时候还没有那邮费贵，可是我妈死活说网上买可以省钱。之前提到和我家结下不解之缘的快递员不夸张的说两天就得跑我家一次，后来那个快递员懒了，知道我家快递多就喜欢给攒着，一周送一次，这可把我妈气坏了，从此不再使用那家快递，我都搞不清楚现在是那个可怜的快递员在给我妈送货，也不清楚这个春节快递员那里究竟攒了多少货……

上面提到我妈买的套在椅子腿上的小布套，我妈解释说这是为了搬椅子的时候消音，因为住在我家楼下的是一对老年人，我妈每天都要收拾屋子，难免把凳子搬来搬去的，有这东西可以不打扰到楼下老人，但是住在我家楼上的那位明显就没有我妈素质高了，每天半夜都能听见那该死的高跟鞋在你头顶上嘎嘎作响，有时候你刚睡着，楼上噼里啪啦一阵乱想就把你吵醒了，而且这种情况非常频繁，不要把我怒气槽逼满了，小心我给你放必杀！！！











烟花炮竹

每年春节都是烟花爆竹肆虐，有多少个美梦都是被这该死的炮声打破？有多少个小P孩都是被这该死的炮声吓哭？有多少个环卫工人都是被这该死的炮声逼疯？有多少个超人都是被这该死的炮声打下来的……

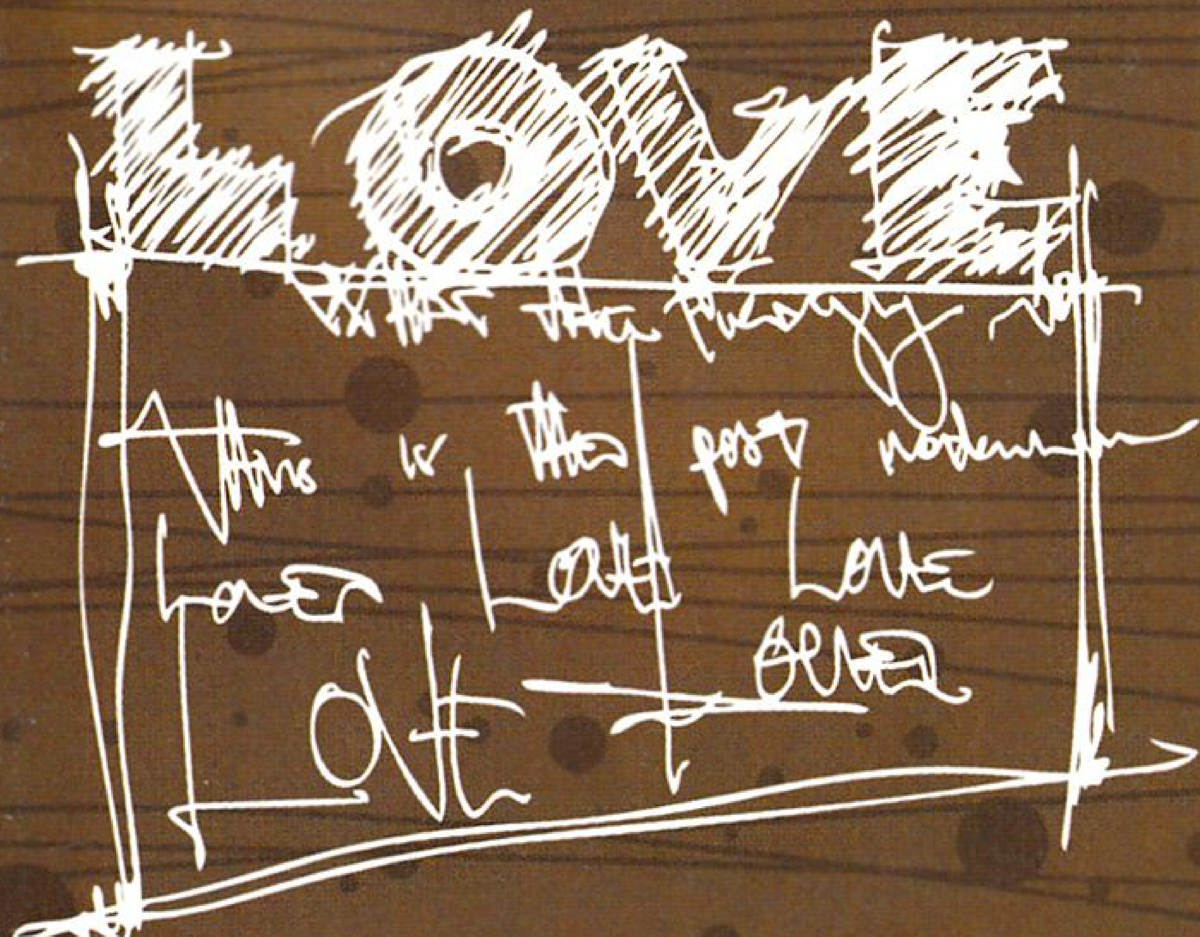
烟花爆竹肯定是能增添年味，可是近几年春节时期因为这玩意儿引起的火灾和伤亡一直没有停止过，今年也不例外，看着电视上各种晚会中插播的新闻都可以听到类似的消息，单单年三十晚上全国大小火灾就好几千起，而且今年北京地区还有两人因此丧命，在这欢乐的节日中发生这样的意外实在是很可惜。

小熊个人是不怎么喜欢放炮，因为小时候有被炸过的心理阴影，说被炸其实也不太合适，事情是这样的：小时候有那种我们叫做“划炮”的东西，一个像火柴盒一样的小盒子里面有几个小炮，像点火柴一样在盒子侧面划着赶紧丢出去，可是我小时候胆子小，炮划着了以后拿在手里吓的哇哇哭，就是不敢丢出去，最后炮就在手里炸了，还好那破烂玩意儿威力不大，不然我现在也玩不了游戏，更作不了电软的编辑，这事情在我长大之后变成了朋友笑话我的得意武器，实在是让我很没面子，各位读者看过笑国之后忘记就好，忘记就好……阿门！

再说一件今年我回家听说的事情，我妈妈的同事女儿春节结婚，双喜临门自然少不了放点鞭炮，可是也许是那新娘子实在是太高兴了，一直咧着嘴在乐，而这时候正好有那么一个不识趣的鞭炮飞进了新娘子的嘴里，后果大家脑内补完吧……听说是崩掉了几颗牙还封了好几针，最后酒席一直带着一个口罩，大家说说这事情该有多郁闷，结婚崩牙玩……

所以说过年放炮一定要多加小心，尤其读者朋友中有很多都还是中学生，更要加倍注意，一切都要以安全为最大前提，不然实在是得不偿失。





结语

又结束了一期自己的专栏，我喜欢这个可以让我自由发挥的地方。这期截稿之后我家小驯鹿应该就到北京了，不过咱现在还没有想好去哪里玩，这方面一直都是听她的，虽然我在北京呆了五年，但是因为自己比较宅所以根本没有好好在北京转过，也许有人不相信，我连天安门都只是坐公交路过过几次，相比我来说她可就厉害多了，去过很多地方，所以说去哪里玩还得让她带着我，这方面我还真够失败的……其实自己一直很向往海洋馆这个东东，就是那种海底世界，站在圆形通道里四周是各式各样的海洋生物，那感觉闭上眼睛幻想一下都那么美妙，以后有机会一定要和白痴驯鹿一起去实现咱这个心愿！那么本期小熊的专栏就到此结束了，下一期杂志制作期间有好几款自己喜欢的游戏，而小熊我目前积压的游戏也越来越多，不知道什么时候才能有时间好好玩一下……另外说一下如果哪位读者有兴趣写一些和游戏相关的文章，文字大概在4000~4500之间，可以把你的文章邮寄给我，只要你写的东西能过我这关的话就有机会出现在我的专栏里面哦，不过小熊这里是没有稿费的，纯粹面向喜欢游戏以及喜欢小熊专栏的读者，有爱的人可以尝试一下，貌似电软某QQ群的某人已经在写了，加油吧少年~ OK，让我们相约下一期电软的「くまの部屋」，咱们不见不散，以上！

とある赤銀の偽紅魔館

スカーレット



大家拿到这期杂志的时候相信已经是2月底20几号接近三月了吧，各位同学想必都已经开学了。不知为什么感觉今年毕业的高三初三党意外的很多，希望大家在支持电软之余专心自己的学业，也算给家里一个交代，以便获得更多的资金来购买游戏还有电软嗯。3DS就要出了，不知什么时候能够玩到呢。不过赤银对首发的游戏没什么感情，于是秉承着艰苦节约的革命精神（误），让我们来等《Love Plus 3D》的同捆限定版好了。最近预定了三款模型，MG的地狱死神、RG的强袭和模魂真悟HG海牛，虽然MG的海牛老早就买了还一直没拼，嘛……姑且先攒着吧。最后严正鄙视下圆×通快递的效率，老娘的货一周了都没送到。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：某赤银的红魔馆vol.16			2011年2月2X日
	伪宅大杂烩	Dr.赤银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	翱翔的17岁



某银的MHP3终于在近830小时的不懈努力下，将村集会全任务制霸了。感谢猎友龙哥=肥皂一直以来的共同战斗，以及宇多田、莫邪、ONE辉辉同学的偶尔客串蹭素材。于是接下来剩下的便是训练所和各种武器和装备以及混装的收集了（某银目前全太刀还差7把）。那么本期就把一直以来没有提到过的三界之王，崩龙、霸龙和煌黑龙的攻略？或是说讨伐心得与各位分享一下好了。

崩龙ウカムルバス——来自极天的崩神

与霸龙同样全部单体狩猎任务完成后出现，赤银最初讨伐的隐藏Boss，主要是因为冰耐性较高的优衣库套装造出来的比较早而已。配出了高级耳栓、回避距离UP、砥石使用高速化和寒冷无效。配合火属性最强太刀——飞龙刀【银】，单人20分针搞定，速度还有待提高。崩龙虽是2G中便有的怪，但本次加入了新的回身咬等动作，打法较前作有了一定的变化。右脚脚下不再完全安全的现在，由于本作中伤害判定更为严格，相反左脚下更容易回避各种攻击。常用的甩尾攻击身下是安全区域，压杀攻击则需要向身体外侧回避，观察对方的动作及时移动是减少回复药消耗的关键。对于不能防御武器来说威胁较大的怒后起身吼叫由于具有回避距离UP和高级耳栓，看到起身立即向外回避还是比较轻松的。潜地碎冰龙车什么的，收武器飞扑即可。总体而言并没有太大难度，但是对于初心者来讲算得上是个难关（目前编辑部组队尚未完成过该任务orz）。

霸龙アカムトルム——居座狱炎的霸者

虽然霸龙从顺序上来讲是赤银最后讨伐的任务，不过由于和崩龙的相似性稍微前移一点说明好了。2代与崩龙互为亚种的霸龙，本来讨伐方式就与崩龙类似。本作中基本动作模式二者也没有太大区别。最大的不同应该就是二者的属性和各自独有的攻击方式了吧。吼叫潜地等会发生多次岩浆爆发，血少时很容易因此而意外猫车。怒后的转身掘地攻击等使用大牙的攻击带有防御力减半的负面效果，因此携带忍耐之种会比较保险。而且霸龙比崩龙多出一招拘束攻击，需要QTE逃脱，普通装备接近满血的情况下也依然相当危险，因此带上大便玉或是会扔大便玉的主人爱性格随行猫会比较安全一些。赤银讨伐霸龙的装备是具有较高火、龙属性耐性一套银火龙装，配出了攻击力UP【中】、破坏王、弱点特效和业物。武器使用的是白斩物攻最高的轰刀【饿虎】，负会心靠弱点特效得以弥补，加之业务的斩味消耗降低，以及破坏王加速部位破坏，可以说是对雷属性怪以外的万用装备。

煌黑龙アルバトリオン

MH3Tri的最终Boss，完成全部双怪狩猎任务后出现。作为本作最难出现的怪（比较而言），其武器装备也都相当给力。而大量需要的素材贯天角、翼膜等必须要部位破坏才能获得，而奖励几率极小的琉璃色龙玉也是必需要拼RP的。于是……刷就一个字。怎么说呢……感觉本怪就像是2代古龙的集合体。外形和霞龙有几分相似，攻击模式地上像炎龙夫妇，空中则更像钢龙。分为赤黑和青白两种模式，赤黑模式的时候以龙火属性攻击为主，弱冰；角带电一段时间后进入青白状态，以飞行战为主，攻击变为冰雷属性，弱火、龙。两种模式共通的水属性伤害也比较高。青白模式下有必杀技，飞到高空后大范围喷冰，保持移动便不会中招。飞行状态下用闪光玉击落便是最好的破翼时机了，最常用的方法就是大爆弹G×4，因此充分利用两次倒地的时机便可破坏。而头部则只能硬砍了，场地内的两处高台可以引诱其地面冲刺卡角，不过需要注意的是卡角时没有打出硬直的话，高台会被破坏。可能的话最好还是团战，远近武器配合会比较轻松。

伪宅新闻眼

黑色丝带姬　成飞秋山澪

不知有多少人关注2011年1月11日的中国第四代隐形战斗机歼20首次试飞的“泄密”事件呢？至于什么“泄密”、什么首飞、什么国产、什么山寨抄袭、什么飞机性能什么的……嘛，这些尖锐的问题姑且不谈，让我们来讲主题。由于该飞机外形**黑**、**长**、**直**的特点，外加块头和**胸部**比较大，某些人以其和著名日本动漫《K-ON!轻音》中的女主角之一秋山澪相似为由，以及J-20由成都飞机公司制造等等牵强附会的原因，故得名“空中的秋山澪”、“成飞秋山澪”。其他“歼20黑长直”、“黑丝带（黑色四代机）”、“丝带姬”等等昵称层出不穷。由于正值寒假期间，国内一些正在放闲来无事的同人画师们便纷纷将其**娘化**，绘制了大量同人图。成为了继绿坝娘之后国内第二位娘化的角色（虽然都是山寨日本原有的动漫游戏角色吧。注：绿坝娘的原型是《东方风神录》中的河城にとり）。以下来贴几张图，以供大家鉴赏。











赤银推片区

本次赤银推片将为大家推荐一月新番赤银比较看好的两部作品。首先是之前提到过的《IS》。这是只有女性才能驾驭的世界最强兵器“Infinite Stratos（IS）”，单机便具有与通常兵器一国战力相抗衡的战斗力。由天才女科学家筱之之束所开发全世界只有467架的机械装甲。对这一超科技进行研究和操纵者人才培养的正是本作的舞台——“IS学园”。在这个被“IS”破坏了性别平等、女尊男卑的时代，主人公织斑一夏作为全世界唯一能够驾驭IS的男性驾驶员，来到了这个从教师到学生全部都是女性“地狱”般的“天堂”。

嘛……总的来说，本作就是一部具有代表性的传统意义后宫片。迟钝而又不解风情的耍帅男主，拥有蹭得累幼驯染青梅竹马武士娘、英国贵族强气浮游炮大小姐、元气平胸傲娇双马尾幼驯染2号中国娘、男装清纯隐藏巨R娇弱社长私生女、恶口眼带德意志军服妞控娘等豪华的后宫，以及周围世界冠军帅气教官私生活邋遢相依为命无血缘姐姐和真实巨R天然呆狙击ACE副班主任外加死党妹妹等后宫外女性角色也着实吸引眼球。



剧情上包括校园的打情骂俏、激烈华丽的机甲战斗以及充满谜团的复杂世界背景等等，相信它会为看腻了重口味夸张卖肉系后宫片的你带来一股清新的后宫之风（到头来还是后宫呢……）。

魔法少女まどか☆マギカ

PUELLA MAGI MADOKA MAGICA





第二部《魔法少女小圆》可以说是本季的黑马（赤银角度来讲），新房昭之监督、虚渊玄的剧本，以及梶浦由纪的配乐，仅靠这几个名字便能号召无数支持者的本作，实际上也拥有与其人气相符的高素质。新房的监督和梶浦的音乐自不必说，阿虚的脚本功底着实令人为之倾倒。虽然采用了经典的第一话梦到未来的中Boss、和YIN兽契约对抗坏魔女等等很多地方采用同类魔法少女动画中常有的桥段，但是绝对不要把它当做普通的魔法少女动画来看哦。对虚渊玄不了解的同学可以先看一下有关他作品结局的介绍：

《Phantom》——有大团圆结局的哦！虽然中间会把其他的女主角杀了。

《吸血歼鬼ヴェドゴニア》——完全的大团圆结局！虽然其他的女主角要么被杀了要么成了敌人。

《鬼哭街》——大团圆！能和自己的妹妹永远恩爱地在一起！虽然已经死了吧。

《沙耶之歌》——痛彻心扉的纯爱结局！虽然在最后人类灭亡了。

好吧，你应该懂了。这绝不是它的画风所表现的那样一部低龄幼儿向魔法少女片！不过也请不要觉得剧情太阴暗，太虐心就放弃它orz……这部动画不过是为了告诉你，成为魔法少女需要作出怎样的牺牲，作好怎样的觉悟，告诉你人生其实并不像少儿动画里描绘的那样美好。相信我，或许它不一定是个神作，但看过之后你一定会受益匪浅的。

“放弃的话一切就都结束了，和我契约成为魔法少女吧！”平凡的少女鹿目圆，一天突然从奇怪的梦中惊醒，随即遇到了梦中出现的少女晓美焰，警告她“不想失去你珍惜的同学、家人，就不要想做和平时不一样的自己”。放学后，和同学回家的小圆再次遇到了焰同学，以及梦中出现的YIN兽Q贝。一行人忽然进入了迷宫一般的世界，千钧一发之际，一位学姐出现，救了她们。原来学姐正是传说中的魔法少女其中一人，于是：“小圆，你想成为魔法少女吗？”

充满爱与奇幻，刺激、恐怖与悲伤的爱之战士虚渊玄为您带来的魔法少女故事，每周四午夜番火热放送中。

とある偽宅の紅模分館（カンプラホ）

最近红模馆似乎有些缺乏生气呢……好几期没有新模型诞生了。正好春节前后抽空把之前搁置了两个多月的RG夏亚专用扎古II拼好了。这次就让我们来谈谈它好了。

作为系列第二作，这次的“红扎”沿袭了之前元祖78的优点，并在一些方面有了着显著的进步，但是难免的也留有不少尚待改善的。接下来让我们一一道来。

首先头部采用了独眼系机体常见的“随头部转动移动视线”的构造，虽然废除了MG的“开颅”设计，但是共34个零件（虽然包括20个冷却管坑爹件）组成的精细程度依然不俗。头部左右皆可近60度转动，上下前后也可一定范围内位移，可配合各种姿势调整头部动作。

然后是上半身，多彩的分色自不必说，肩盾和肩甲的设计也非常贴心。值得一提的是，手臂的可动范围着实令人赞叹。活用肩部冲角的撞击、广播体操、螺旋丸、龟派气功（神马玩意！？）等高难度动作都可轻易做出。不过或许因为如此，肩部与身体连结部分的关节略显单薄，与整体上厚实感为主的扎古设计稍有些不够协调。驾驶舱的设计也与MG2.0版不同，内部没有驾驶员模型稍有些遗憾。



下半身腿部的设计如果抛开与腰部连结的部分不说的话可以说是近乎完美，夸张的可动范围以及脚掌的多段可动设计甚至超越了大多数MG的范畴。可是残念的是，腰部以及腿腰连结的部分的缺陷成了整个模型的败笔。在RG初代高达就备受诟病的裙甲干扰腿部可动问题依然没有得到很好的解决，而且裙甲位移过大容易脱落的问题也依然存在。其中最令人纠结的就是腿腰关节部分了。一体成型的开模虽然有趣而且方便，但是在采用了和RG高达不同的关节设计导致其转动僵硬，强度不足等种种缺陷。如果不是特别小心翼翼扭动关节的话，极易造成断件等杯具，对把玩度有着较大影响。这方面还是RX78的设计要更贴心一点。

将模型成品给吉翁党的菜汁叔鉴赏的时候得到了“不错啊【抠鼻】，就是不够红【吐口水】”的评价。

总体来讲本作还是令人满意的，可以看出，整个RG系列也是在不断进化中的。眼看4月即将发售RG第三弹强袭高达，让我们拭目以待！

非・主流领域

我家的白银才没有这么可爱②

“哥，你和海K叔是不是关系很亲密啊？”

“一般吧，普通同事而已。”

“你们真的不是基友吗？”

“基你妹啊！”

为什么我感觉有一种莫名其妙的既视感。眼前是那个正一边趴在沙发上懒散地玩着我的PSP一边用后脑勺向我重复无聊调侃揶揄的某赤银现实逃避用假想人格之一的白银，我的妹妹。这场景似乎在哪里见过，可是……好像又不大一样的感觉，莫非是我陷入了无限轮回的Endless二月里了？哈哈，怎么可能？

“话说，这个栏目是干什么的？弥补《俺妹》被腰斩的攻略？太没诚意了吧。再说有谁喜欢看你这种自言自语的单口相声的，又没有人喜欢看我。”

“这倒是……”

“你说什么？【瞪】”

“没什么orz”

“总之要拿出更吸引人的东西来才会有更多的人看你的红魔馆的，譬如赤银和海K的YY同人文什么的。”



“GUN！比起那个，右边这张图感觉如何？”

“这是什么？”

“白银你的印像图。”

“讨厌！不理你了！”

我家的白银还是很可爱的嘛。于是乎，今天的赤银又在红魔馆度过了和平的一天，可喜可贺。

（未完待【白：喂这个还要继续么？赤：你说呢…】）

蔬菜族观察日记



老男孩系列3

□文／蔬菜汁

《我今年27、8岁》

"每天起床的时间从中午12点变成了早晨7点，睡觉的时间从凌晨，变成了晚上11点。工作中开始接触行行色色的人。见到亲戚朋友，他们不再问你，你考试考了几分。更多的是问，现在一个月工资多少，结婚没有啊……聊天的话题从各种网络游戏，变成汽车房子，吃饭的时候往往讨论的，往往是他准备结婚了，他哪年结婚了……每天不再感慨，学校有多少作业做不完，开始感叹，房价，油价涨得有多快，股票是涨还是跌……不再乱买东西，月底开始算计，还了信用卡，开销多少，还剩下多少，该攒钱买房子了……渐渐的讨厌酒吧，KTV，喜欢亲近自然，喜欢健康的生活方式……偶尔会有寂寞，偶尔回怀念一个人……"看了网上流传的这篇"我今年27、8岁"以后，一拍大腿，这期专栏有谱了！

写这次专栏的时候正好赶上春节放假回来，浑身上下懒洋洋没有灰太狼的，上次安藤的文章刊登了，但是没有刊登他的漫画，所以这次分上下两部分，分别刊登几篇春节手札回顾和安藤的漫画"兵蜂之爱"。

读者&好友

在小编公布QQ以后每天都有新读者加入，不乏一些"工藤新一"、"巴哈姆特"、"叛逆的鲁鲁修"、"坂田银时"这般拉风的名字，但用脚想也知道根本不是本人，其中的读者"巴哈姆特"，小编就曾亲自甄别过，果然不是TW那家知名网站的，结果还被他在DR博客留言里奚落了一番。公布QQ的初衷是加了读者以后联络会更方便，在这个瞬息万变的时代能够第一时间掌握年轻人的心里活动，结果完全不是想象中的那样，60%的读者在验证信息中留下"我是XX的忠实粉丝"、"N年铁杆读者"之后就一直保持稳定的熄灯儿状态；20%的读者完全不聊游戏方面的话题，除了家常就是理短；5%的读者完全把小编当活驴一样使唤，"你们那儿PSP3000卖多少钱？""你给我查一下XX的攻略！"；另有几位疑似复合型MBA人才的读者每天频繁发送N多条建议，指导方向包括人员派遣、栏目策划、杂志开本以及每天饮食等等。当然，通过此种方式也终于联系到了多位久负盛名的读者朋友，如：明明是男性26岁却在性别栏写着女16岁的北京海淀读者尹为群、每月都寄来中奖信封+铅笔画稿的黑龙江读者"蜡笔小P"、已经很久没寄信过来总是在照片格子上画着夜露死苦字样的贵州读者"绝望"，认识你们真的很高兴（内心：如果不是工作的原因才懒得理你们的说，【撇嘴】）。最后，那位号称是某游戏机杂志忠实读者的"Just A Joke"，原来并不是站错队，只是书龄太短一时间真的忘了杂志的名字。

本期最受关注读者动态是来自辽宁沈阳的19岁读者李驰，你好李驰！你的信投错在我的私人信箱里，着实让我苦恼了半天，我在删除和复制后删除之间犹豫了很久，终于选择了第2项，但是不知是技术上的原因还是怎的，只复制了第一自然段，因为闯家已经没有地方放但是我又违心地答应了你在闯家上刊登的要求，就委屈一下放在自己的专栏里吧，以下是李驰春节留言的第一自然段的内容："眼瞅着快过年了，才想起来给你们写信。真是不好意思啊！看来我这封信是上不了春节的电软上了……（悲剧……）上学那阵由于学业繁忙，有几期没买着。害的我伤心了好几天……前几天无意间发现没买到的288期。于是我当机立断就买了下来。被老爸发现后痛骂一顿……"

希望已经加了或是正想要加小编为好友的读者们，真心（不是假心）期待你们多留言，内容不限，即可是生活感悟、也可是游戏见闻、当然有诗意的来一段诗朗诵更好，有意思的留言将会刊登在杂志上，不用客气地打招呼如"你好"、"是XX小编吗？"之类的话，直接留言即可。谢谢大家的支持，小编QQ：85711797。



蔬菜·吉塔手札

穿着红色战斗背心儿、战斗民族赛亚人王子的感觉真不错，只要撅着嘴用眼角斜看人就可以了，如果头发弄得像一点，估计谁都能COS一把。下面是蔬菜·吉塔的春节日记："年三十——三十晚上的鞭炮声儿可真大，卡卡罗特的儿子悟天非缠着我要压岁钱，让我一个窝心脚踹飞了，这要搁早些年我直接几个冲击波给他打到那美克星去了；大年初一——给长辈拜年，因为早先贝吉塔星球被弗利萨这厮摧毁的缘故，我在地球的赛亚人同胞就只剩下卡卡罗特，看着卡卡罗特一家人忙着串门，我表示一点也不羡慕嫉妒恨……初五——破五儿，放炮吃饺子，我倒是认识一个脸上有点儿红的家伙也叫这个名儿，不过战斗力贼弱，用贝吉塔星球的栽培人就可以搞定的说；初七——今天有兴致找卡卡罗特玩街霸PK一下，虽然现实世界中赢不了这厮，但是街霸里虐他还是挺爽的，不过他说他们家琪琪今天开始上班，中午要给崽子准备午饭不能玩！喵了个咪的！这春节过的比较闹心。"



蔬菜汁手札

刚过完春节，现在大家都变得懒了，原来过节还打个电话，现在全发短信了，群发，词儿都不带变的。节后给线上的朋友打个招呼，"春节快乐！"，结果内边清一色的俩字儿："同乐"、"快乐"，多一个字儿都跟要他命似的。

和我一起长大的伙伴们，多年不见以后一张口就是结婚没有？挣多少啊？让我从心里后悔搭理了他们，我甚至有点想念他们上学时候的样子，恣着牙咧着嘴跟我这儿穷得瑟、动手动脚甚至一起坐马路边儿看漂亮姑娘，但是一转眼他们已经变成我们上学内会儿比较反感的看着我们玩游戏就指手画脚的"大人"了。况且早过了27、8岁了。

刚才利用上班时间，和小编"宇多田"又看了一遍铁杆三人组"星川名人、黄金IC、K1"主演的"日文地狱"，不知道什么时候，这哥儿三也能出现在小编的老男孩专栏系列中。

十几年如一日为电软奉献了抬头纹和小浣熊干脆面调味料的老画师华尧看起来也是个有故事的人，如果不能找到铁杆三人组，能找到华尧老师来坐镇也是好的。



蔬菜·星矢手札

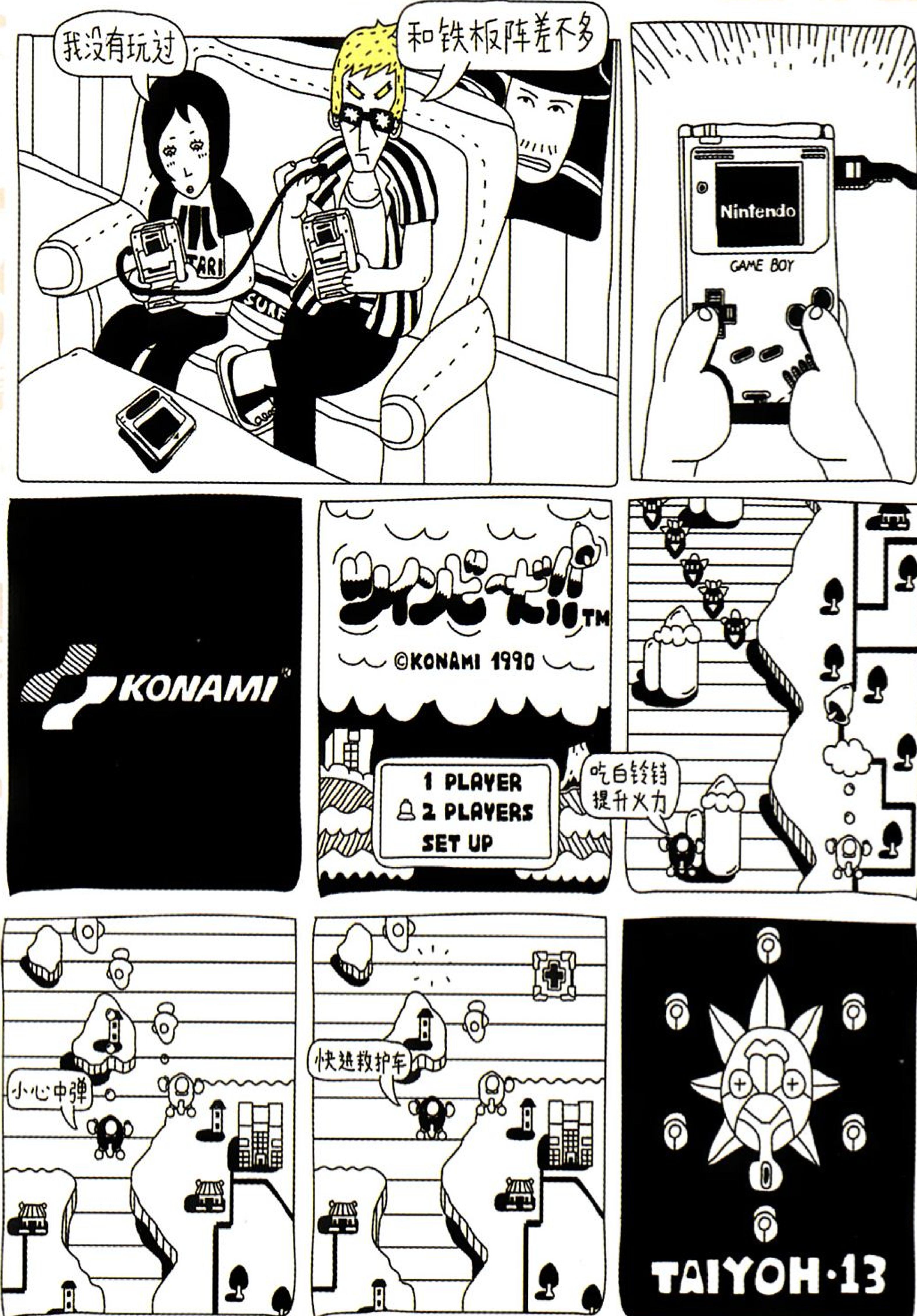
春节，北京下了久违的大雪，在别人看是"瑞雪兆丰年"，在蔬菜·星矢看来却不是这样，因为上次跟圣衣制造厂家联系的给青铜圣衣加厚的建议被踢皮球了，根本没得到解决，大冷天儿遇到紧急情况不得不穿着各种露的小青铜圣衣跑来跑去，冻出大青鼻涕那是轻的，救不出雅典娜，以后就没有续集给出版商捞钱了。

每次唱起内段儿台词"天马流星拳"的时候，我就特后悔没在挑角色的时候选"凤凰座一辉"，用一辉内招儿幻魔拳给主编来上那么一下，不就什么都解决了吗？

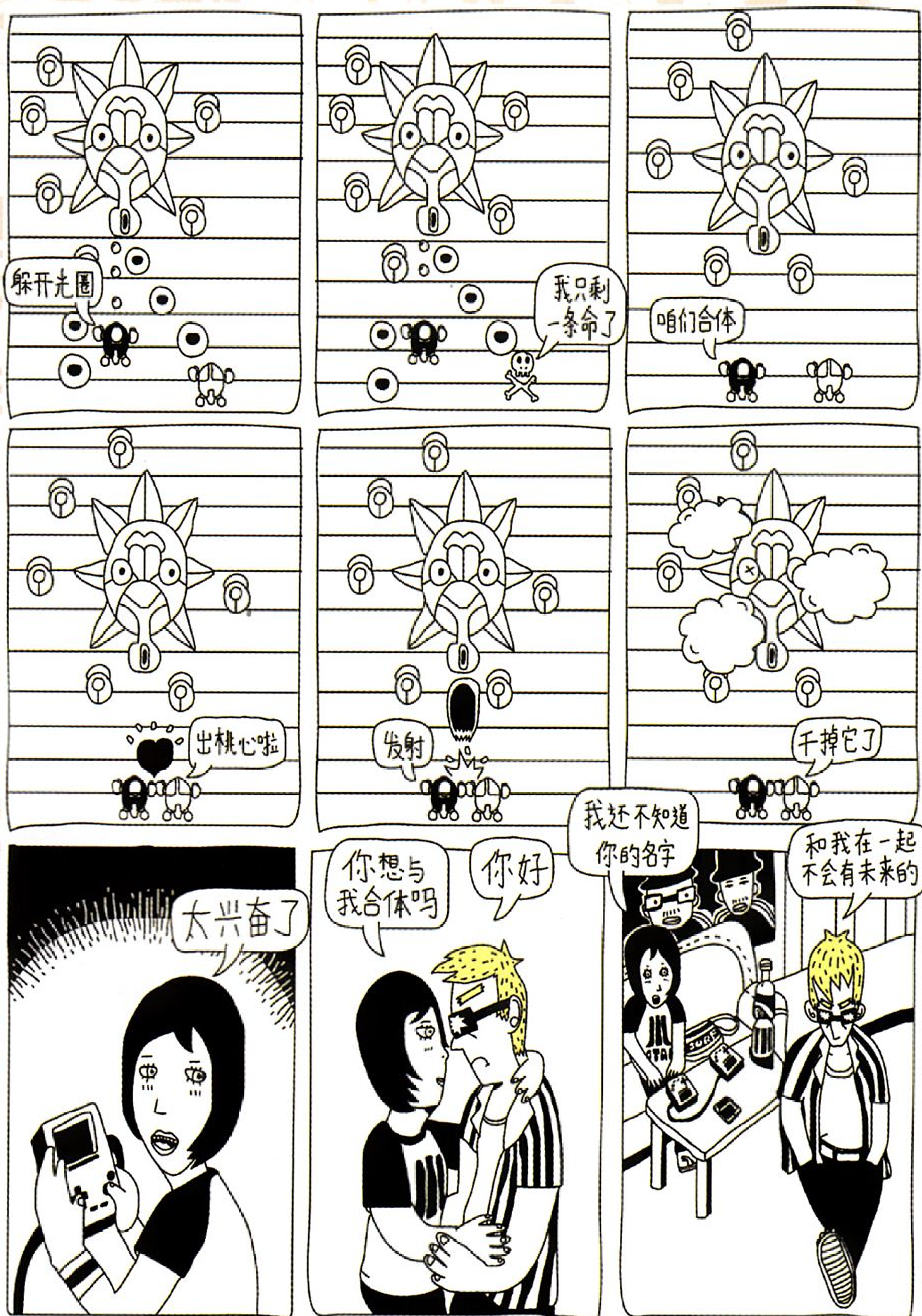
每次春节放炮，我就特替处女星座黄金圣斗士沙加抱委屈，五感全失啊我去！玩不了游戏、听不见放炮，这要是那根弦儿感应错了，给自己人来上一个黄金圣斗士的大招儿……

安藤杰尼斯漫画“兵蜂之爱”（接上期）





①②
③④





完

GULAG

两情久长

2.14，情人节。现如今情人节已经如同圣诞节一样，已经被我们所普遍接受，不少年轻的情侣都会把这天当做一个重大的节日来庆祝，大家自然不会放过这个制造浪漫的大好机会。小情侣们在这一天互赠情人节礼物、一起共进晚餐、一起看电影等等，这都是最常规的庆祝方式了。不过随着眼下物质化大潮对于社会文化氛围的冲击，不少年轻人都开始抱怨“情人节”变成了“情人劫”，其实呢，礼物的贵重不在于价格而是在于其中所包含的真情实意。抛弃那些物质化的外壳，过一个返璞归真的情人节，这对于我们来说又何乐而不为呢？

关于情人节的起源有很多种说法，不过迄今较为人们所认同的则是一个关于神父Sanctus Valentinus的传说：话说公元3世纪，罗马帝国皇帝在首都罗马宣布废弃所有关于婚姻制度的承诺，当时主要是出于战争的考虑，使更多无所牵挂的男人可以走上争战的疆场。一位名叫Sanctus Valentinus的神父没有遵照这个毫无人性的旨意而继续为相爱的年轻人举行教堂婚礼。事情被告发后，神父在公元270年2月14日这天被送上了绞架处死。14世纪以后，人们就开始纪念这个日子。现在，中文译为“情人节”的这个日子，在西方国家里就被称为“Valentine's Day”，用以纪念那位为相爱之人做主而牺牲的神父。从此之后在2月14日这天，情侣们之间则会借此机会互相交换礼物，制造浪漫气氛来表达爱意。接下来，就让肥皂带领大家一起盘点盘点游戏中的小情侣吧。

Joe&Silvia

这对来自《幻侠乔伊》系列的情侣可能是各位玩家再也熟悉不过的了，他们之间的戏谑对话和纯真爱情曾经带给过我们无数值得回忆的欢乐与感动。

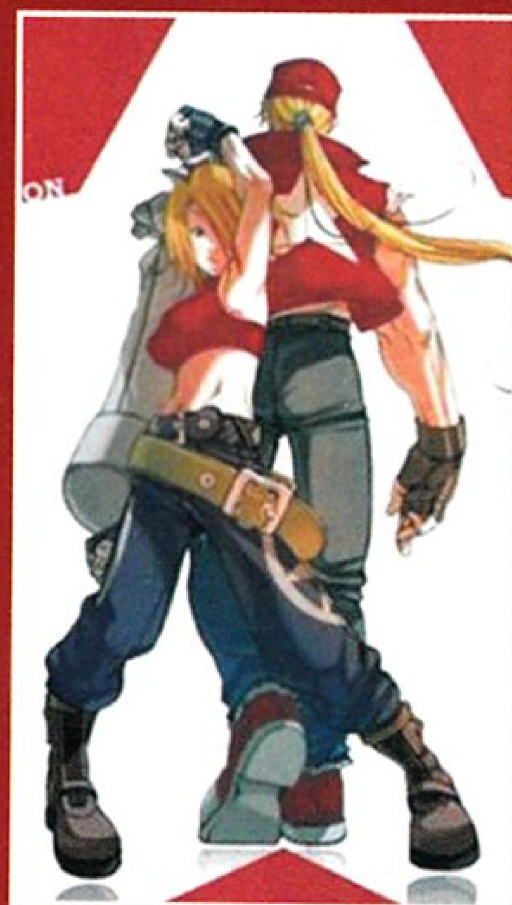
2004年，由“鬼才制作人”神谷英树打造的传统横板卷轴清版动作游戏《幻侠乔伊》惊艳亮相，凡是玩过本作的玩家无不赞不绝口。《幻侠乔伊》凭借开创先河的2.5D式漫画风格，特摄英雄+操作电影特效的VFX劲爆演出，再加上幽默戏谑的游戏制作风格，简洁而耐玩的操作系统，被广大玩家赞誉为是“回归动作游戏原点”的作品。游戏将粗犷华丽的美式漫画风格和喧哗流畅的动作美感体现得淋漓尽致，在玩游戏的时候玩家仿佛就是在翻看一本漫画书。



主角Joe本是一个再也平凡不过的青年，唯一的爱好就是拉着女朋友Silvia一起去电影院看《Captain Blue》的系列电影，谁知在一次观影的过程中电影世界和真实世界发生了时空错乱，Silvia被刚力怪人抓进了电影，Joe为了救Silvia也奋不顾身的冲进了电影中。经过一番正邪大战后，Joe不仅成功上演了一出英雄救美的好戏，还成为了继Captain Blue之后的又一个超级英雄——Viewtiful Joe！

Terry Bogard & Blue Mary

在当年SNK权倾街机天下时，其旗下的重量级男主角Terry Bogard凭借超强的实力、俊朗的外表以及平和的性格受到过无数来自男性玩家和女性玩家的追捧。作为《饿狼传说》系列里当仁不让的第一男主角和《KOF》系列里的超人气角色，Terry的强是众所周知的，不然怎么会有“传说之狼”一称。在武学修行的路上凭借超人的毅志，Terry最终成功手刃了杀父仇人Geese，并成为了南镇的大英雄。而在这一过程中，最值得Terry珍惜的事情就是邂逅了Blue Mary这样一位女子。



Geese曾经在日本跟随Blue Mary的爷爷学习武艺，但Geese学成之后便杀人灭口，所以Mary与Geese也有不共戴天之仇。令人从心存戒备到相识、从并肩作战到相知，两人的关系则开始微妙化，而双方宠物小猴与小狗的亲近也暗示了两人的亲密关系。什么，两人是情侣的证据还不够确凿，那两人那身红蓝搭配的匡威情侣装总该可以说明问题了吧。

Terry喜欢自由，喜欢在世界各地旅行，早年的修行之路也塑成了他不羁的性格。而Mary也正是因为看到了他这点，才觉得如果用婚姻去约束Terry只会适得其反，而Terry也担心自己的个性会伤害Mary，在《饿狼传说》的剧情里，两人最终虽然没能长相厮守，但是Terry跟Mary说了，只要Mary需要，他还是会回来的。有一种美叫做残缺，或许就是这样一种看上去并不完美的结局才能使玩家们至今都能为Terry Bogard和Blue Mary的故事津津乐道吧。



沧海变桑田

在众多的中秋月饼里，绿茶馅是最非凡的。因为它一点儿也不甜腻，相反地有些许苦楚。在众多的爱情传说里，杯具是最叫人刻骨铭心的，而那极少数而且极其短暂的甜蜜成分，我们回忆起来心里也要泛着酸楚。一段真诚、纯洁而又无奈的感情最终没有转化成为一场轰轰烈烈的爱，而是斯人已去，物是人非，这种含蓄的结局除了能让玩家扼腕叹息之外，估计还容易让感情更加内敛的东方玩家接受故事的表达脉络。在盘点过两对温情脉脉的情侣之后，接下来我们在集体回忆一下游戏中的爱情悲剧。

李逍遥&赵灵儿



作为一名国产玩家，如果在盘点游戏情侣时不提一下这二位就会显得有点太不厚道了，向当年的国产RPG巅峰致敬！《仙剑奇侠传》当年登陆SS土星平台让国内无数玩家扬眉吐气了一把，而《仙剑奇侠传》所取得的巨大成功很大程度上都要归功于游戏的剧情设计，其中男一号李逍遥的感情发展更是令玩家难以忘怀。其实话说回来，在游戏中除了赵灵儿，还有林月如这样一位拥有诸多拥趸的好女孩，不过现在社会毕竟讲究一夫一妻制，为了响应国家号召，我只能按她们邂逅李逍遥的先后顺序在这里写下了赵灵儿这位小李的发妻，林月如的粉丝们可千万不要介意啊。



实话实说，李逍遥个人并不完美，少年时代的他常常被外人看作不学无术，甚至不务正业，而最终他去成长为一代绝世大侠，这样的人物成长方式更具亲和力也更为玩家们所接受。坦荡率真的李逍遥与赵灵儿的故事被玩家们视为永恒的经典，特别是当最后灵儿为拯救天下苍生而与同拜月教主合体后无人能敌的水魔兽同归于尽，天空放晴，逍遥呆呆望着一束金色阳光缓缓送下天蛇杖，却久久不见灵儿归来，自此这对苦命鸳鸯天人永隔。正所谓，仙有缘，剑有情，相逢终有期。



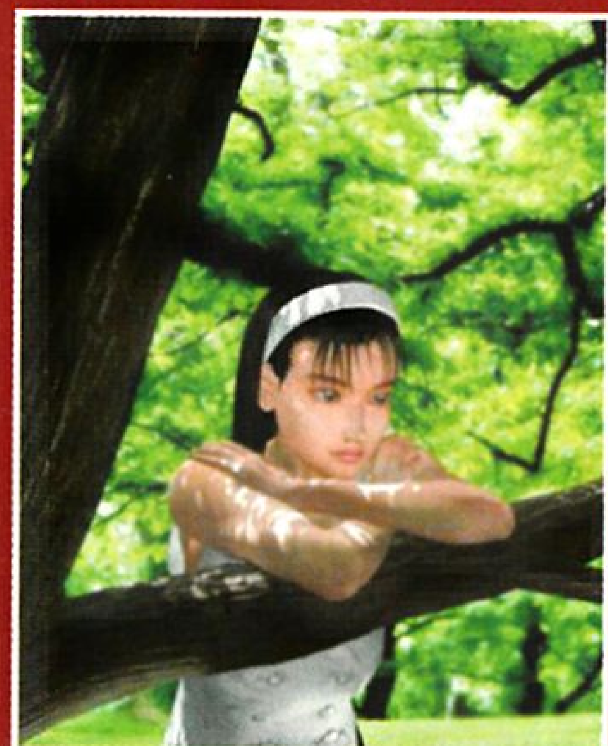






三岛一八&风间准

三岛家族的强大不仅在于三岛流喧哗空手道的精湛，更在于他们身上所带有的恶魔基因，而三到家族的命运仿佛也像是受到了恶魔的诅咒——为了争夺三岛财阀的领导权，这个家族似乎一直上演着儿子与老子之间无止尽的争斗，三岛一八也和父亲三岛平八之间为了宿命中的仇恨而互相残杀。风间准是风间流古武术修炼者，也是一名热爱大自然的小清新，更重要的是她拥有着能感化三岛家族魔性的能力。起初，风间准只是为了调查三岛一八和三岛家族而接近他，但不久之后这位女格斗家却发现自己对于一八已经无法自拔，两人在《铁拳2》的铁拳大会上擦出了绚烂的爱情火花。





但快乐的时光总是短暂，在三岛一八"死"后，风间准怀着他的孩子（《铁拳》系列未来的男主角风间仁）隐居于世。随后在斗神的袭击战中，为了保护年幼的仁，风间准香消玉殒。风间准出场虽短，但是她与三岛一八之间的情感纠葛给人的印象却极为深刻。由于该女性角色的人气一直居高不下，因此制作方在《铁拳5》中所推出的的风间飞鸟几乎就是对于风间准的重生。

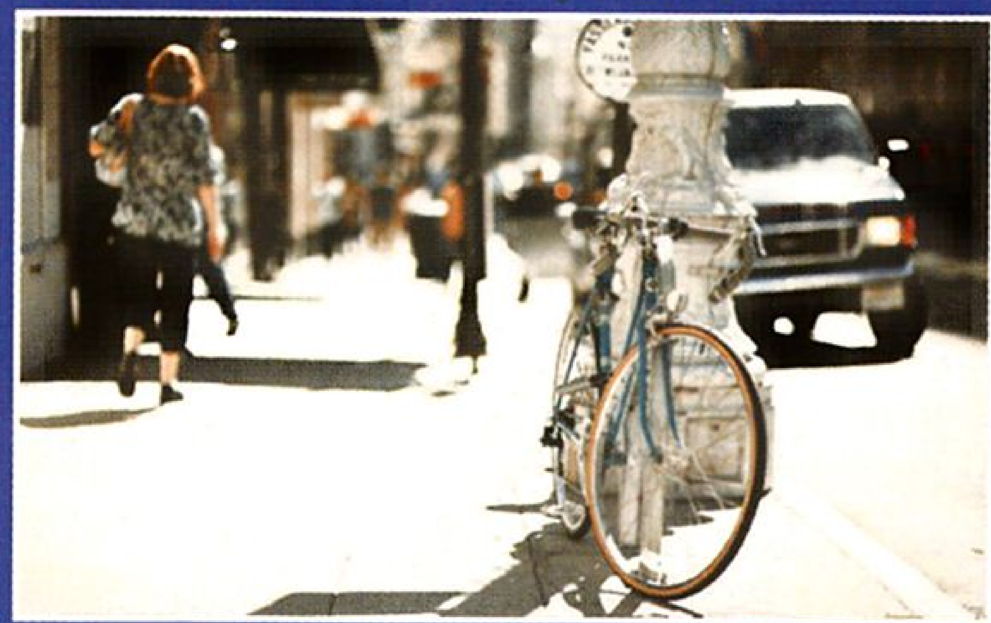
我的2010（一）

每年一到这个时间，我们社会各界就会广泛开展各种总结会议——回顾一下过去，研究一下现在，展望一下未来，然后就是深刻的批评与自我批评，醒悟己身，为接下来如何多快好省的建设社会主义现代化做好思想觉悟。那么，接下来就是肥皂的总结挨批时间。

1、如果说一时找不到方向，那么旅游绝对是不二之选。2010年初我在雪域青藏高原，春天又跑了一趟西京城，夏天流连在宁夏的沙湖，后来又颠去了摇滚重镇石家庄。后来我发现了在所有旅行途中最大的共通点——属于一个人的时光虽然会寂寞，但是绝对很美好。

2、2010年肥皂在老同学的怂恿下曾附庸风雅多次前往剧院去看一场场话剧，剧目虽然有的时候会很闷，但如果你能用心去感受，就能感受到原著作者灵魂深处的挣扎与怒吼。后来，为了凑人数跟着同学去参加小组性质的话剧讨论，为了保持整体气氛的和谐，我会偶尔蹦出一两个问题来问大家，对方则会很有礼貌的回答我的问题，但在微笑背后隐藏的则是"一看你丫就是个外行。"

3、2010，肥皂中了微博的毒，这玩意儿就像隔壁的人正在开联欢会，你总是忍不住好奇想看现在进行什么样的节目和热闹，微博仿佛时时刻刻都在吸引着你的注意力。我已经准备与其死磕到底，能少上就少上。



4、说到怀旧，这一年我又重新爱上了聆听电台，Hit FM有一档节目叫Lazy Afternoon是我的最爱。自从听了这节目，吃晚饭也不困了，一口气都能写好几千字了…看样子Radio对少数人的魅力仍然是无法抗拒的。

5、小强Jack Bauer远离我们而去，追了将近十年的美剧《24小时》全部完结。很多时候也许我们怀念的不是故事的本身，而是伴随这个故事一起向前的时光。

To Be Continued……

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路·

文/雪飞

武田军杀入三河，长筱城即将失守

鸟居强右卫门在战国英杰中介绍的武将中，是身份最为低微的人。他没有任何官位，是德川家康手下的手下，只不过是个贫穷的下级武士。但是，他在长筱合战的表现却令人惊讶，直到现在，在日本他仍然是家喻户晓的英雄人物。如果没有长筱合战，他也许会像其他无名武士一样战死在某个战场上，也许会默默无闻地度过平凡的一生。历史资料描述，鸟居强右卫门相貌平平，但忠厚正直，还有些顽固。

德川家康的家臣落合左平次看到了鸟居强右卫门遭受剐刑的过程，极为佩服鸟居强右卫门的忠义。为了表达对鸟居强右卫门的钦佩，落合左平次把鸟居强右卫门遭受剐刑的场景画了下来，并贴在军旗上世代相传。在落合左平次的画中，被绑在柱子上的鸟居强右卫门怒目圆睁，浑身都是鲜血。

鸟居强右卫门被处刑时，年仅三十六岁。长筱合战是第一次大规模使用火枪的战争，也是决定日本命运的一战，鸟居强右卫门的忠义则为这场战争倍添姿彩。

1575年4月，一心想完成上洛的武田胜赖率领一万五千大军把长筱城团团包围。对武田胜赖来说，这是一场必须取胜的战争，武田胜赖也有取胜的自信。三年前，武田军在三方原大败织田·德川联军；武田信玄去世后，武田胜赖又攻下了易守难攻的高天神城，因此武田胜赖非常自信。然而，武田信玄去世后，穴山信君、小山田信茂等武田家重臣都出现了反叛的征兆，长筱城主奥平贞昌也改投德川家。为了杀一儆百树立自己的威信，武田胜赖必须要攻陷长筱城。

德川幕府时代确立了日本的武士道，战国时代武士改换主君是非常正常的事。奥平贞昌这样的小武将夹在今川、北条、武田、德川之间，为了保全自己经常会改变主君。在某种意义上说，背叛也是战国武将的生存之道。

长筱城对德川家来说，是非常重要的据点，但对武田家来说，却并不是那么重要。在长筱城里，只有五百名士兵和五百支火枪，而武田军却有一万五千大军。4月13日深夜，武田军渡过大野川，偷袭了长筱城的粮仓。长筱城的守卫队慌忙应战，虽然奥平军使用火枪利用地利击退了武田军，但兵粮却被武田军夺走了。奥平军和武田军之后连续交战7日，奥平贞昌虽然不断用“织田援军即将赶到”激励士气，但奥平军却依然士气低落。长筱城外城失守，奥平军全部退却到本丸死战。长筱城失陷只是时间的问题。

长筱城内兵粮只够4天时，武田胜赖发来了劝降书，但奥平贞昌却一把撕掉了劝降书。因为奥平贞昌非常清楚，即使自己在此时投降，武田胜赖也不会放过背叛自己的奥平家。此时，奥平贞昌除了死战到底，没有别的选择。



自告奋勇请援军，长筱城下英勇就义

武田军把长筱城团团包围，长筱城即将失守，奥平贞昌把将士们召集到一起，说道：“虽然我们弹药和弓箭充足，但是兵粮却坚持不了几天了。如果信长公和家康公的援军不尽快赶到，长筱城马上就会失守了。谁都行，有没有人愿意去请援军？”

最初奥平贞昌叫来了擅长游泳的奥平次左卫门，希望他能去邀请援军。但奥平次左卫门却说：“如果在我请援军时，长筱城失守，我没能和大家共存亡，那将是我家世代的耻辱。因此我不能接受这个命令。”虽然奥平次左卫门这样说，但其实不过是漂亮的场面话，谁都非常清楚，去邀请援军是九死一生的危险任务。城中虽然没有多少粮草，但还能坚守几天，在城内坚守远比一个人偷偷越过武田军的包围网安全。

“那好吧，与其大家一起战死，不如我一个切腹！”奥平贞昌话音刚落。鸟居强右卫门走了出来，平静地说道：“我去吧。”

此时织田信长和德川家康也知道长筱城陷入苦战，德川家康虽然想立即出兵救援，但德川家的兵力只是武田家兵力的三分之一，德川家康不得不先等织田军。而且，德川家多次帮助织田家，现在也正是织田家报恩的时候了。德川家康派小栗重常为使，前往岐阜城，请求织田家派出援军。而织田信长却认为武田信玄去世后，武田家必然会发生内乱，所以一直在等待时机，迟迟不肯出兵。不过德川家康再三派出使者求援，织田信长也担心德川家康会坚持不住而投降武田胜赖，成为攻击尾张的先锋军，因此最终亲自带队增援德川军。

5月14日，鸟居强右卫门离开长筱城，游泳4公里后上岸，然后按照约定，在雁峰峡点狼烟为号，告诉城内将士自己已经成功突围。之后，鸟居强右卫门继续狂奔，于15日到达冈崎城。这时，织田信长的援军也刚刚到达冈崎城。德川家康和织田信长颇受感动，答应于16日出兵救援长筱城。

此时，鸟居强右卫门其实已经完成了使者的任务，完全可以和织田·德川大军一起回到长筱城。可是，鸟居强右卫门却坚持立即返回长筱城，把援军即将赶到好消息告诉守卫部队。可惜，在返回长筱城途中，鸟居强右卫门被武田军抓住。武田胜赖得知织田·德川联合军即将赶到，以高官厚禄为条件，让鸟居强右卫门告诉长筱城守备队，援军不会赶来。鸟居强右卫门没有回答。

第二天，武田军把鸟居强右卫门押到长筱城前，长筱城内的奥平军纷纷聚集到城头。这时，鸟居强右卫门突然高声大喊：“信长公已经到岗崎了，德川公也一起增援。援军马上就到。大家一定要守住啊！”武田胜赖大怒，下令在长筱城前把鸟居强右卫门千刀万剐。

长筱城内的士兵们深受感动，士气高涨，都要死守城池为鸟居强右卫门报仇。最后，奥平军终于守住了长筱城，武田胜赖也在长筱合战中损失惨重。

在充满了背叛与被人背叛的战国时代，鸟居强右卫门虽然只是一介杂兵，却为了忠义毅然付出了自己的生命。





鸟居强右卫门

鸟居强右卫门（とりいすねえもん）：？？？？——1575年。三河长筱城城主奥平信昌的家臣。名胜商，出生于市田（爱知县丰川市）。游泳的高手。在长筱合战中表现活跃，为了战胜敌人，毅然放弃了自己的生命。德川家康的家臣落合左平次因为敬佩，把鸟居强右卫门遭受剐刑时的场景画了下来，并贴在自己的军旗上。

电玩三国志



□文／猴子

第十五回：次世代，始动！



什么是“次世代”？

说到“次世代”这个词汇，大家的耳朵都快磨出茧子来了。但是这个词到底是啥意思呢？在90年代，“次世代”这个名词对于当时还是小毛头的80后们来说还是相当新潮的，在笔者的印象中，当时（1993年前后）家里能收到卫视中文台（凤凰卫视的前身），除了能看到《乱马》、《福星小子》、《足球小将》、《相聚一刻》等动画之外（貌似都是高桥老师的作品，只是高桥老师有男女两位），最让同学们兴奋的就是每逢周末六点半就会有一个专门介绍游戏的栏目——《电玩大观园》，是台湾同胞们制作的，主持人是当时走红的“红孩儿”组合的张洛君。当然了，这些老故事对于现今的玩家们来说意义不大，此段文字谨献给85年之前出生的玩家们。

在10多年前的那个电玩节目中，当时的少年们听到最多的就是“次世代”这个名词。其实“次世代”的字面意义就是“下一个世代”，以电子游戏机断代的公认说法，最早的Magnavox Odyssey属于第一世代，雅达利的2600属于第二世代，我们玩的红白机（FC）属于第三世代，在80年代末推出的MD/SFC属于第四世代，而当时所说的“次世代”，实际上就是第五世代的机种。从这个世代开始，游戏主机正式进入光盘载体时代，各种3D立体游戏盛行，游戏机的CPU也以32位元的为主。总之一句话，一个完全不同于以往的时代即将到来。



走在时代前列的美国人

说来有趣，虽然自80年代之后，世界游戏开发的重心已经从美国转到了日本，但是对于新一代主机最早做出开发决定的，还是美国人，而且是个了不起的厉害角色。特里普·霍金斯，全名威廉·M·特里普·霍金斯三世（好拉风的名字），如果你以前没听说过他的话倒也没什么，但是如果说你没听说过他的成就的话，那就请同学回家补补课吧。接下来我们将向各位陈述一下这位霍先生在过去30年里的杰作：

电子艺界（Electronic Arts）公司，1982年成立（创始人）

3DO（游戏硬件公司，后转型为软件公司），1990年成立（创始人）

数字巧克力（游戏软件公司），2003年成立（创始人）

美国互动艺术与科学学院名人殿堂获奖者（2005年）

顺便说一句数字巧克力这个公司，如果各位平时只玩电视游戏的话，可能对这个公司不太了解；但是如果你们有空玩一玩手机游戏，那么你就该知道这个公司的绝对了了不得的。数字巧克力专出简单操作的休闲手机游戏，而且在世界上相当有名气，堪比手机游戏界的PopCap。像Tower Bloxx（都市摩天楼）、Dictator Defence（独裁者防御）等等都是不可多得的佳品，如果各位有稍微好一点的java手机（N73、W908之类的就行），不妨到网上找个数字巧克力的游戏下下玩玩。

DIGITAL CHOCOLATE
Seize the Minute.™

要说这位霍金斯三世，也的确有些来头。他是哈佛大学毕业的高材生，在独立创业之前又在苹果给乔布斯打过工，无论哈佛还是苹果都是出猛人的地方，尤其是干了两年之后跳出来单干的，那就不是一般的猛人。自从创业之后，EA在霍金斯的带领之下事业蒸蒸日上，到90年代之前，它就已经成为美国屈指可数的游戏大厂，与Activision等强者比肩，并以推出各种体育游戏大受美国玩家欢迎。



新一代的超级游戏机

事业正处于上升期的霍金斯是个有追求的人。他不肯满足于靠着EA整天坐享其成，在霍金斯看来，要成为游戏业界的魁首，只做软件是远远不够的，向硬件领域挑战，抢占数年后的游戏市场，才是未来的王道。满怀追求和自信的霍金斯离开了EA的管理层，仅保留董事会成员的位子。于1991年创立了一个新的公司——3DO。这个公司的名称是从Audio（音频）、Video（视频）和3D这三个词汇拼起来的。在创业的第一时间，霍金斯已经为自己的公司确定了未来的方向：以3D游戏为宣传点，称霸游戏界，乃至成为音频视频产品市场的引领者。“游戏机多媒体化”的时代，从此拉开序幕。

3DO是一台先驱性质的“次世代”主机，霍金斯的3DO公司自打成立第一天起就加班加点、废寝忘食地进行研究和开发，立志将其制作成为一台真正具有霸主意义的次世代机器。这台主机使用倍速光驱，带有DSP音频解码机能，可播放音乐CD和照片CD，通过扩展的视频解压卡，可以播放VCD——也许现在拿PS3放蓝光的玩家们看了这个之后会不以为然，但是这在当时也算是个了不起的创举了。

更有创举的还在后面。考虑到自己设计的机器和任天堂、世嘉这些老一辈死磕的风险很大，霍金斯将开发好的3DO主机规格分别卖给了三个电器公司，让他们帮自己销售，双方互惠互利。这三家厂商分别是日本的松下、三洋和韩国的金星电子（以前说过，是LG的前身）。最初获得销售权的是松下，所以在大部分玩家的印象中，松下似乎是3DO的制造者，实际上它只是负责主机的制造、推广销售，这就好像NEC生产PC-E一样。

这个设备除了松下和后来的三洋、金星电子之外，甚至还有专出声卡的创新（Creative）推出了插在电脑上使用的界面卡3DO Blaster，由一个ISA扩张板、一个CD光驱和一个手柄组成。只要将这些元件插在电脑上，PC就会变成一台3DO！而且这还是在Intel-80386的CPU、Windows 3.1或者DOS环境下实现的！PC与电视游戏机之间还有这种互换性，还真是神奇啊。就算到了今天，也只有微软的Xbox360可以通过VGA线或者HDMI接上电脑……的显示器而已。



勇踩地雷的悲壮先驱

要说3DO还真是不同凡响。自1993年在北美发售以来，这台机器在瞬时间抢尽了风头，一时间被各大媒体争相报道，并且引发了当年的“多媒体风潮”。所谓多媒体，在当时主要也就是影、音、画这些方面的东西。3DO能放CD，看照片，读VCD，它上面的游戏也有很多是真人映像的，此外还有一些第三方厂商专门为之开发的优秀作品，如CAPCOM的《超级街霸2X》、SNK的《侍魂》等等，在3DO发售之后的数年之内没有移植给其他主机。这些经典名作效果很不错，而且笔者在上初中的时候（大约是1994年）也曾经在包机房里见到过。相比当时其他包机房中充斥的MD、SFC（有时候还有FC）来说，3DO的游戏可谓惊为天人。但是当时大部分时间只能看着别人玩，自己在一边流口水——原因很简单，太贵了！10块钱1个小时，当时好多孩子一个月的零花钱都没这么多！

为什么3DO包机的价格那么贵呢？当时的包机房FC每小时仅需4元，MD要5元，SFC最贵也只要6元（相当于1块钱10分钟）。但是3DO却达到了10元的高价，原因很简单，当时FC的组装机满大街都是，最贵也就200多，MD机器再贵也不过1000出头，SFC配上磁碟机才3000多，而3DO主机在国内却卖到了7000块的高价！莫说是在国内，就算在美国，这个机器也高达700美元（在日本为79800日元），绝非一般人想买就买的，在游戏机里更算得上是天价了，就连PS3都没卖这么贵过。94年电软始创，龙哥在游戏新闻眼中曾经提过3DO的高价问题，现在看来，那个价格并不是国内JS故意炒出来的。

3DO的价格如此之高，一个重要原因就是它在做市场推广的时候，就是以“互动多媒体游戏播放设备”（Interactive Multiplayer）的名义宣传的。且不管这么长串的名字听起来是不是容易懂，能忽悠人是肯定的。既然是多媒体家电这种高级货，那么卖个大几百美元也不是啥新鲜事了。实际上，当3DO进入欧洲的时候，关税就是按照“音像器材”来课税的，所以欧版的3DO价格更高一些。高昂的价格使3DO在次世代大战的初期栽了跟头，在进入第五世代的主机纷争之后，它已经几乎被人遗忘了。

（未完待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

就像二师兄吞下那人参果儿，还没尝到长假的味道就开工上班了，这感觉真是惨惨惨，下面请欣赏完全转变不过来情绪的节后第一期发售表。无数3DS游戏即将在月底随着超级无敌次世代神奇主机的发售而同时上市，抛开那些让人恨得牙根儿痒、不差钱的全收党不说，想继续过下去的朋友们可以参照下面的第一波情报资料，选择属于自己的第一入手顺位游戏。Let' s GO!

PS3 PlaysSation3

2011年2月			
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	杀戮地带3（美版）	FPS	SCE
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	球拍运动	SPG	Ubisoft
24日	魔界战记4	SRPG	日本一
24日	Love at once：美人鱼之泪	AVG	Maid meets Cat
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
2011年3月			
1日	伊甸之子（美版）	STG	UBISOFT
1日	搏击之夜：冠军（美版）	FTG	Electronic Arts
3日	侍道4	AVG	SPIKE
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
8日	特洛伊无双（美版）	ACT	Koei Tecmo
10日	真三国无双6	ACT	KOEI
17日	如龙终章	ACT	SEGA
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
22日	孤岛危机2（美版）	FPS	Electronic Arts
22日	MOVE英雄大乱斗（美版）	ACT	SCE
22日	古墓丽影三部曲（美版）	ACT	SQUARE ENIX
22日	分裂细胞三部曲（美版）	ACT	UBISOFT
24日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
24日	职业棒球之魂2011	SPG	KONAMI
29日	美国职业全明星摔跤	FTG	THQ
31日	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

2011年2月			
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	偶像大师2	SLG	NBGI
24日	粉红甜心&胖妞大作战	STG	CAVE
25日	灰质（欧版）	AVG	DTP Entertainment
2011年3月			
1日	搏击之夜：冠军（美版）	FTG	Electronic Arts
8日	特洛伊无双（美版）	ACT	KOEI
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
22日	孤岛危机2（美版）	FPS	Electronic Arts
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
24日	少女巡航机X	STG	KONAMI
24日	哥特王朝4：阿卡尼亚	ARPG	Cyberfront
29日	伊甸之子（美版）	STG	Ubisoft
29日	美国职业全明星摔跤（美版）	FTG	THQ
31日	交错频道	AVG	Cyberfront
31日	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定			
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM



PSP Playstation Portable

2011年2月			
24日	遥远的时空中5	AVG	KOEI
24日	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店
24日	梦幻之星携带版：无限	ARPG	SEGA
24日	★SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
24日	黑衣少年侦探团	AVG	BROCCOLI
24日	维他命XtoZ	AVG	D3P
2011年3月			
3日	★最终幻想：纷争012	FTG	SQUARE ENIX
3日	女神异闻录：罪携带版	RPG	ATLUS
3日	闪亮的塔科特：银河美少年传说	AVG	NBGI
10日	浪客剑心：再闪	FTG	NBGI
10日	妖精的尾巴：携带公会2	ACT	NBGI
10日	梦幻旋律：变奏	AVG	Cyberfront
24日	凉宫春日的追忆	AVG	NBGI
24日	学园黑塔利亚：携带版	AVG	Idea Factory
24日	最终幻想4：完全版	RPG	SQUARE ENIX
24日	御姐玫瑰特别版	ACT	d3P
24日	经典迷宫X2	ARPG	日本一
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Larian Studios
31日	凉宫春日的麻将	TAB	Kadokawa Games
未定			
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

Wii W-i-i

2011年2月			
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
24日	★SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
2011年3月			
8日	职业棒球大联盟2K11（美版）	SPG	2KSPORTS
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
24日	生贽之夜	AVG	MMV
29日	美国职业全明星摔跤（美版）	FTG	THQ
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH

见证奇迹的时刻！——倒计时。

《战国无双3Z》发售以后在北京地区的价格持续走高，尤其是第一批断货后，第二批稳定升值在550人民币。距离传说中能够裸眼看3D的超级无敌掌机发售的月底时限越来越近，玩家的心情也从最初的咚咚咚变成了现在的啪啪啪。先期购入党已经在3DS首发游戏名单中开始选择要买哪一款游戏了，先期发售的8款游戏中由格斗类和运动类领跑，但即使是3月发售的第二梯队中，目前也没有发现RPG的踪影，先期发售的无双、街霸、十一人、假面显然在玩家心中的戏份要大大领先其他首发游戏，而大部分玩家都会在这几款游戏中挑选一款作为3DS的陪嫁，在2月底与它一起携手走进电玩的圣堂。本刊发售时距离3DS发售已经可以屈指可数。不管之前商家放出过被冠以多么绚丽字眼的试玩影像，但是裸眼3D是必须用肉眼亲自去看一哈才能甄别的，无论如何，在月底、宝剑抽出剑鞘的那一刹那，究竟是寒光扫荡夜空群星黯然失色，还是闷屁一声怎个怂字说得，就留给下一期杂志在做评判喽，我们下次再会吧，少年！

NDS Nintendo Dual Screen

2011年2月			
22日	毁灭公爵：临界质量（美版）	FPS	Deep silver
22日	光辉物语（美版）	RPG	Atlus
24日	游戏王5-DS：世界冠军大会2011超越羁绊	RPG	KONAMI
2011年3月			
3日	数码宝贝故事：超组合战争（红、蓝）	RPG	NBGI
3日	出发吧！科学君地球大冒险！挑战神秘稀有生物！	ETC	NBGI
17日	力量高尔夫	SPG	KONAMI
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
31日	★勇者斗恶龙怪兽篇joker2：专业版	RPG	SQUARE ENIX
未定			
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

3DS 3-D-S

2011年2月			
26日	超级街霸4 3D	FTG	CAPCOM
26日	战国无双：编年史	ACT	KOEI
26日	任天狗+猫：贵妇犬	SLG	NINTENDO
26日	任天狗+猫：法国斗牛犬	SLG	NINTENDO
26日	任天狗+猫：柴犬	SLG	NINTENDO
26日	山脊赛车 3D	RAC	NBGI
26日	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
26日	胜利十一人 3D	SPG	KONAMI
26日	泡泡龙 3D	ACT	SQUARE ENIX
26日	巨型恐龙之战	ACT	UBISOFT
2011年3月			
3日	超级猴子球	ACT	SEGA
3日	上海3D方块	PUZ	SUNSOFT
10日	沥青都市3D：液氮竞速	RAC	KONAMI
17日	分裂细胞 3D	ACT	UBISOFT
17日	钢铁机师 3D	ACT	NINTENDO
22日	乐高星球大战3：克隆战争（美版）	ACT	LucasArts
24日	死或生：多重维度	FTG	KOEI
24日	高达3D大战	ACT	NBGI
24日	疯狂兔子：时间旅行	ACT	UBISOFT
24日	模拟人生3	SLG	Electronic Arts
27日	超级街霸4 3D（美版）	FTG	CAPCOM
31日	职业棒球：家庭竞技场2011	SPG	NBGI
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Arc System Works
31日	Nikori数独 3D	PUZ	HAMSTER
31日	火影忍者疾风传：最强忍界决战！	ACT	Takara Tomy
31日	病毒射手XX	STG	Dorasu
未定			
未定	塞尔达传说时之笛 3D	RPG	NINTENDO
未定	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI
未定	忍者龙剑传	ACT	KOEI
未定	超级机器人大战	SLG	NBGI
未定	龙珠系列	FTG	NBGI
未定	牧场物语 3D	SLG	MMV
未定	索尼克	ACT	SEGA
未定	真·女神转生	RPG	ATLUS
未定	世界树迷宫	RPG	ATLUS
未定	女神异闻录	RPG	ATLUS
未定	洛克人	ACT	CAPCOM
未定	勇者斗恶龙	RPG	SQUARE ENIX

广告和谐页

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题

题目1：对于NGP谈谈自己的看法

出题老师：电软官方博客网友

题目2：对于现在游戏中一些色情暴力的成分大家怎么看待？

出题老师：电软官方博客网友

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：坚持走自己的路就对了！

索尼和任天堂的掌机存在竞争吗？我认为并不存在。以PSP和NDS为例，一个画面华丽并且多媒体功能强大，另一个游戏新颖可玩性高，且两者共有的跨平台游戏也是大不相同，于是，即便买了其中一个也不能代替另外一个。今天的NGP继续走PSP的路线就对了，因为N3DS也在走NDS的路线，将来这两者依然不存在直接的对抗，反而会让玩家难以取舍，干脆都收入囊中。我对NGP还是非常期待的，起码在性能方面非常满意，就是在主机的外观设计上还觉得不足，特别是右摇杆和X键的距离太近等等。反正现在刚公布不久，希望索尼能有进一步的设计改进吧。

作文题目：即便一叶障目，可泰山依然高耸！

暴力色情不等于“糟粕”，我觉得国内某些人总是对此类内容抱有偏见。其实在国外严格的分级制度下，含有暴力色情成分的游戏都不许青少年购买的，于是所谓的负面影响很小。而很多游戏牵扯到黑帮题材、战争题材，你总不能指望黑帮之间的交涉用猜拳定输赢吧？你不会相信在战场上实现零伤亡吧？你难道相信红灯区里的小姐只卖艺不卖身吗？……所以，我觉得游戏里的暴力色情应该存在，只不过不适合小孩子玩罢了。就像很多国外的电影大片，本来精彩刺激，但到了国内之后，因为没有分级制度于是被大量删减，您觉得还有劲吗？泰山就在那儿站着，你非要拿个树叶挡眼说山没了，我还能说什么？

考生姓名：疏菜汁　烤号：828　学校：蓝翔技校

密封线外吐槽你就输了

作文题目：掌机掐架开始、淡定前排围观

3DS快发售了，NGP坐不住了，就好像魔王出现了以后，一定会有勇者站出来叫板一样，也可以说成，吉恩军的MS肆虐大地之后，地球联邦一定会想办法做出相应的MS与之对抗。新掌机的出现是被活活儿逼出来的，市场上流行的掌机越多消费者的分流就越厉害，很难讲谁能挣着钱，所以作为商场如战场的对手，即使我现在不能发售，我也得弄出个消息，给你搅和搅和。敌人大兵压境，不管打得过打不过，先渲染一下气氛也是好的。下面言归正传，根据目前公布的情报，小编本人还是挺喜欢NGP的，不过就如喜欢PSP一样，我想短时间内是不会买的，淡定观望。

作文题目：游戏嘛，别太较真儿。

经常听到，游戏太过色情暴力这些抱怨，这些不是为孩子操多余心的家长就是吃饱了撑的没事干的“砖家级”评论员，有什么样的生活就有什么样的游戏，游戏源于生活又高于生活，为了吸引青少年、成年玩家，必然会加入色情暴力的要素这是毋庸置疑的，游戏这个媒体其实跟电影挺像，好电影不应该被外部干扰所限制，游戏也是如此。加点儿血腥暴力什么的真不叫事儿，就跟吃饭就辣椒一样，不来点带味儿的不下饭。生活其实并不像好莱坞大片儿内样，十天半个月大街就出现一现场直播的劫持人质事件什么的，其实挺平淡的，要是游戏也嫩么平淡就没意思了，你说呢。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI-9　学校：UH学院

密封线外吐槽你就输了

作文题目：务必记住PS3的教训

对于PSP2也就是这个NGP，我早就知道它会公布，不然等到3DS发售就太晚了，即使是现在公布了，发售日最早也得在今年冬季，那时候3DS的市场占有率肯定已经相当可观，所以这场战役在一开始SONY又处于一个很尴尬的境地。另外大家貌似只关注了它宣传中的强大机能，忘记了最重要也是最基本的一点，那就是它的售价该如何定位。记得PS3公布的时候大家也为它那强大无比的机能感慨不已，可是后来发生了什么？售价定位太高，使得销量惨淡的差点把SCE送进坟墓，希望SONY可以吸取上一次的教训，同样的事情不要出现在这NGP上，不过就目前宣传中那强大的机能，这机器……便宜不了多少……

作文题目：这破烂玩意儿只能靠自觉

选这问题的我表示鸭梨很大，不过既然是烤场就要有烤的煎熬感……大家都知道游戏有分级，而我们在做游戏介绍或攻略的时候都会把分级标出来，但大家更清楚分级只在外国那些有正规市场的地方才有限制作用，而在国内这破烂玩意儿都是浮云！神马色情暴力根本无视，这也是为什么家长不喜欢孩子玩游戏的主要原因之一，因为在他们眼中游戏只能教坏孩子，别的一无是处。我个人认为家长不让孩子玩游戏也有有利的一面，但如果玩家自觉要求自己，那么我认为游戏就是艺术，不是什么脏东西！说个题外话现在电视上的一些东西在我看来更黄更暴力呢……

考生姓名：赤银　烤号：J-20暴长直　学校：IS学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：次世代之岚

嘛，自从PSP / NDS时代，或是更早的主机商战时代开始，索尼与任天堂理念的差别就显而易见了。任氏的低规格创意取胜与索尼的高价高端路线，早就是江山易改本性难移。这次的NGP与3DS也是一样。有人说，索尼的曲高和寡、阳春白雪终有一天会令他们一败涂地。好吧，或许某种意义上讲确实如此。但是一个时代若没有人把调子提高，那谁又能保证下一个时代能够拥有超越这个时代更高的水准呢？个人还是看好索尼，看好NGP的。当然我也没有否定任氏的创意，显而易见Wii的体感已经被其他两家厂商所采纳发扬了。但是，第一个吃螃蟹的人吃到的螃蟹不一定是最美味的。只有最终善于体察顾客口味，愿意下功夫去料理的厨师，才能做出最美味的的佳肴来吧。

作文题目：这H又BL的世界……

这个题目很成问题，色情和暴力本就是两种截然不同的事物，放在一起讨论只能使论题变得宽泛而不伦不类而已。实在怀疑最初把这两个概念混搭在一起的人的智商。好吧，既然给出了题目就让我们分别讨论一下。首先色情，要知道有种游戏类型叫做erogame，就像爱情和战争，虽然不是所有作品都必须包含，但始终是人类社会难以摆脱的永恒主题是了。不过是有些人道貌岸然羞于提及罢了。而游戏中的暴力，不过是一种日常压抑的宣泄，不算值得提倡只能说是未尝不可吧。至于有些人将游戏与现实混淆，就是玩家自身的问题了。

考生姓名：肥皂　烤号：16:12:17　学校：阿卡德米学园

密封线外吐槽你就输了

作文题目：掌机游戏方式的大变革？

在3DS的发售前期，我们所期待的“PSP2”偏偏姗姗来迟，而且人机目前所采用的名字是开发代号——NGP（Next Generation Portable）。第一眼看到这款同样被人们寄予厚望的掌机，我的第一感觉还是意外，从外形上来说，NGP并没有沿袭PSP Go那样的滑盖设计，而是采用了与前代PSP相差不大但是更加却更加圆润的设计，这与我的预期还是存在有偏差的。另外，索尼终于在自己的掌机上采用了触屏的设计，而且新近加入的双类比摇杆和主机背部的触控板会在游戏方式上给玩家带来哪些革命性的变化同样值得我们期待。

作文题目：分级制度，你妈叫你回家吃饭

不只是在一些游戏中，或是在一些影视作品中存在有一些色情暴力成分在很多西方国家都已经司空见惯了，人们也没有什么可大惊小怪的，究其原因嘛，当然是人家拥有一项我们没有的特殊技能——分级制度。在成熟的分级制度调控下，未成年人是很少有机会接触到相关作品中的色情暴力成分的，剩下的成年人自然对这些都见怪不怪。试想一下，如果《生化危机》少了其中的血腥丧尸还能被称作是《生化危机》吗？如果《GTA》中少了那些重口味的成分还能被玩家和业界津津乐道吗？我们想要的是引进和分级，而不是阉割与以破坏原作为基准的“大刀阔剪”。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年3月上
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

海豹突击队4(PS3) 地牢围攻3(PS3/XBOX360) 山脊赛车3D(3DS) 皇牌空战：突击地平线(PS3/XBOX360) 极品飞车：变速2(PS3/XBOX360) 山脊赛车 无限(PS3/XBOX360) 国土防线(PS3/XBOX360) 最终幻想13 Versus(PS3) 龙腾世纪2(PS3/XBOX360) 爱丽丝 疯狂回归(PS3/XBOX360) 战栗突击3(PS3/XBOX360) 闪点行动 红河(PS3/XBOX360) 绝体绝命都市4 夏日回忆(PS3)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《漫画英雄VS卡普空3》将混乱进行到底!
《无限试驾2》再现超酷跑车!

●斗剧欣赏

斗剧2010赛事欣赏

●同人恶搞

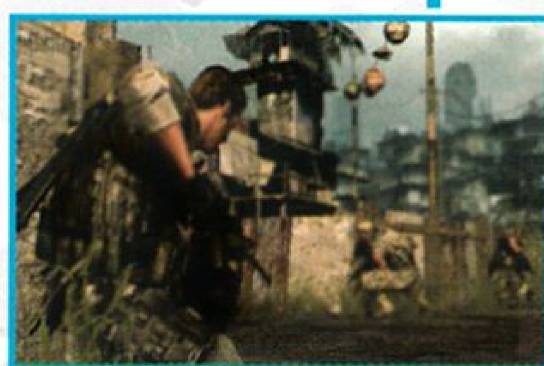
Q版《合金装备》

●特别收录（光盘内附赠内容）

NDS游戏《逆转检事2》
PSP游戏《战场女武神3尘封的硝烟》
《最后的故事》原声音乐
《漫画英雄VS卡普空3》原声音乐
等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《海豹突击队4》绚丽登场 《地牢围攻3》超华丽战斗场面

《海豹突击队4》是SCE发行的第三人称射击类游戏。在本作中，玩家将扮演一个5人小队的指挥官，体验六天中展开的两场紧张的特别行动。玩家将通过切换指挥官模式和通常模式了解整个战场的情况，随时做出选择与安排。除了单人剧情之外，本作还支持最大32人的在线对抗模式。一起期待大作的发售吧！由Obsidian开发的动作角色扮演游戏《地牢围攻》系列最新作《地牢围攻3》将是该系列首次登陆PS3、XBOX360平台，游戏中玩家可以自定义自己的角色，不仅有丰富多彩的技能，还会有各种不同性格、不同能力的同伴跟你一起冒险哦。



10Min 《漫画英雄VS卡普空3》将混乱进行到底! 《无限试驾2》再现超酷跑车!



在十年的漫长等待后,新一代的《漫画英雄VS卡普空3》终于和各位玩家们见面了。本作可以说是拥有史上最为豪华的全明星参战阵容。相信本作是一款难得的格斗游戏精品，没尝试过本作的玩家，可一定不要错过啊！《无限试驾2》是一款非常有趣的赛车类游戏，它收录了多家知名车厂旗下的超级跑车，并让玩家驾驭它们奔驰在西班牙的伊比萨岛。本作有别于同类的竞速游戏，玩家在游戏里拥有属于自己的家，玩家可以创造独具个人风格的装扮，相信本作独特的魅力非常值得您去亲身体验！

10Min 《逆转检事2》游戏赠送

《逆转检事2》终于发售了，这次的游戏是《逆转检事》的新作， 本次主角一样是由御剑怜侍、刑警系锯圭介和自称为大盗的美少女一条美云担任，并且一起展开新案件的调查。游戏中同样也有前作的角色在本作中登场。本期在光盘里特别赠送此款游戏，供玩家游玩，并且杂志中也配有此游戏的详细攻略。您还没来得及体验吗？还犹豫什么，那就一起去冒险吧！



10Min 同人恶搞 Q版《合金装备》

在看过前段时间的同人恶搞视频《现代战争2遭遇合金装备》的内容后，不知各位玩家有怎样的感受呢？今天我们带来了Q版的《合金装备》视频。在以前的光盘中，我们也赠送过此系列的视频，相信看过的玩家一定还记得。在这次的视频中，又会发生怎样的搞笑故事呢？这还需各位到本期中一探究竟啊!



45Min 斗剧欣赏 斗剧2010赛事欣赏

一年一度的格斗大赛已经结束有一段时间啦!相信许多喜欢格斗游戏的各位玩家们一定很关心此次的赛况。那么，这一期的《电击收藏》就收录了2010年日本街机比赛赛事的视频，在此提供给玩家们欣赏和收藏。由于视频时间过长，在本期的光盘里，收录的只是32进16强的部分视频，在接下来的日子里，我们还会陆续在光盘里送出，希望各位读者不要错过！喜欢格斗类游戏的玩家们，就一起到本期的光盘里体验这场疯狂的格斗盛宴吧！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920

电子游戏软件 VOL.294 | 3DS纪念开篇特辑——掌机巡礼